ΤΟ ΣΥΓΧΡΟΝΟ ΕΝΗΜΕΡΩΜΕΝΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΓΙΑ COMPUTERS

USER

- AMIGA
- ATARI ST
- ARCHIMEDES
- PC • AMSTRAD
- C-64 • SPECTRUM
- GAME CONSOLES

USER • ΤΕΥΧΟΣ 5 • ΙΟΥΛΙΟΣ - ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ '90 • ΔΡΧ 400



ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ

ΚΕΡΔΙΣΤΕ 500 POSTERS

ΑΦΙΕΡΩΜΑ

COMPUTERS ΚΑΙ SEX!

MEGA REVIEW

STAR TREK V

PLUS

ΜΟΥΝΤΙΑΛ '90
GRAPHICS
SIMULATORS
GEM, MIDI
ADVENTURES
TIPS, ΝΕΑ

ΠΑΝΩ ΑΠΟ 30 REVIEWS & PREVIEWS

• COLONEL'S BEQUEST • SHERMAN M4 • MIDWINTER • QUARTZ
• E-MOTION • SPACE HARRIER II • ITALY 1990 • SUPER CARS

Τώρα η Μουσική
έχει
Όνομα και Συχνότητα

ΗΧΩ
FM
102,4

Πρωταγωνιστης στη μουσικη

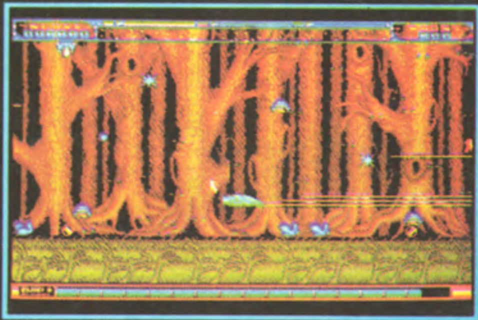
ECHO BEATS

Ο ΔΙΣΚΟΣ ΤΟΥ
ΗΧΩ FM
ΑΠΟ ΤΗ CBS

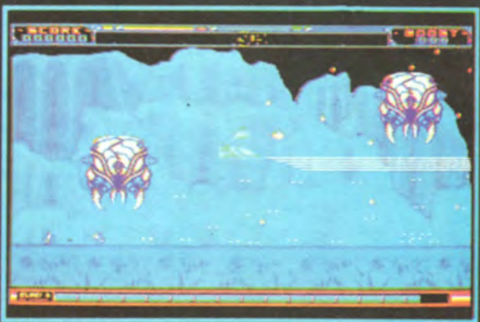
Υπάρχει χώρος στα FM για ένα χαμόγελο




Atari ST Screen Shot


Amiga Screen Shot


Amiga Screen Shot


Amiga Screen Shot

ANARCHY

* Full Screen, οριζόντιο scrolling, 4 επιπέδων.
* Ταχύτητα coin up (50 frames το δευτερόλεπτο).
* 48 χρώματα στην οθόνη ταυτόχρονα!
* Μέχρι και 80 εχθρικά σκάφη στην οθόνη.
* 450 οθόνες συνολικά.
* Τετρακάναλος digitised ήχος.
* Πίνακας Hi-Score με δυνατότητα σωσίματος 50 θέσεων

Amiga / Atari ST.

Διάθεση:

DELTA COMPUTERS

Ικονίου 10-14 104 46 Αθήνα, Τηλ.: 8622657 Fax: 8649775.

PSYGNOSIS



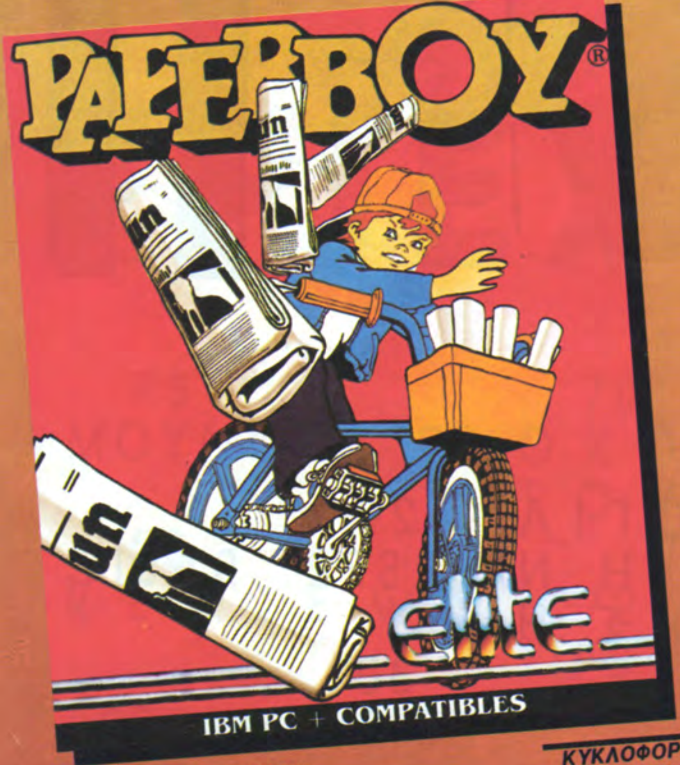




Αποκλειστική αντιπροσωπεία **ΕΛΚΑΤ ΑΕ**

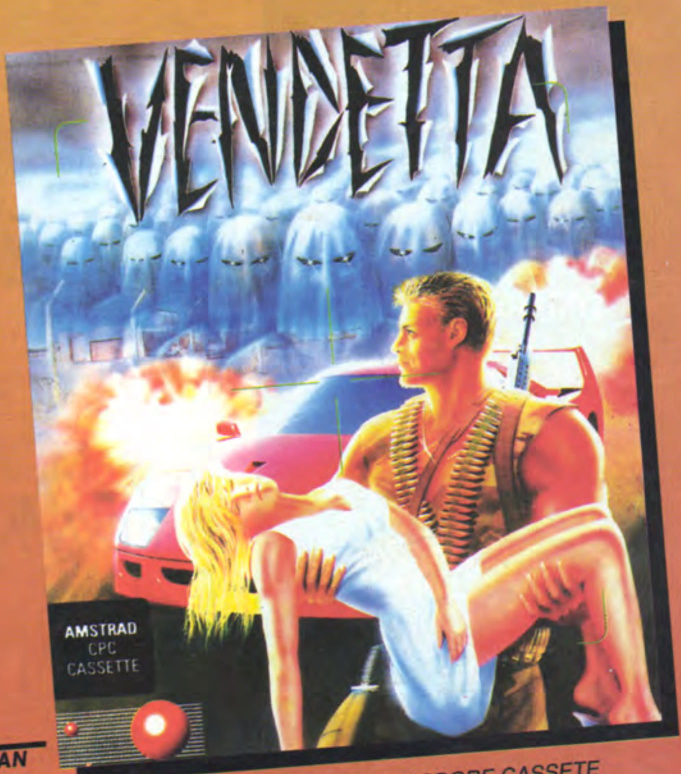
Σόλωνος 26, 106 73 Αθήνα Τηλ.: 3640719, 3642985 · Υποκ/μα Θεσσαλονίκης: Βασ. Γεωργίου 12 Τηλ. 031/833581

the Best Games



IBM 5.25" & 3.5" AMIGA

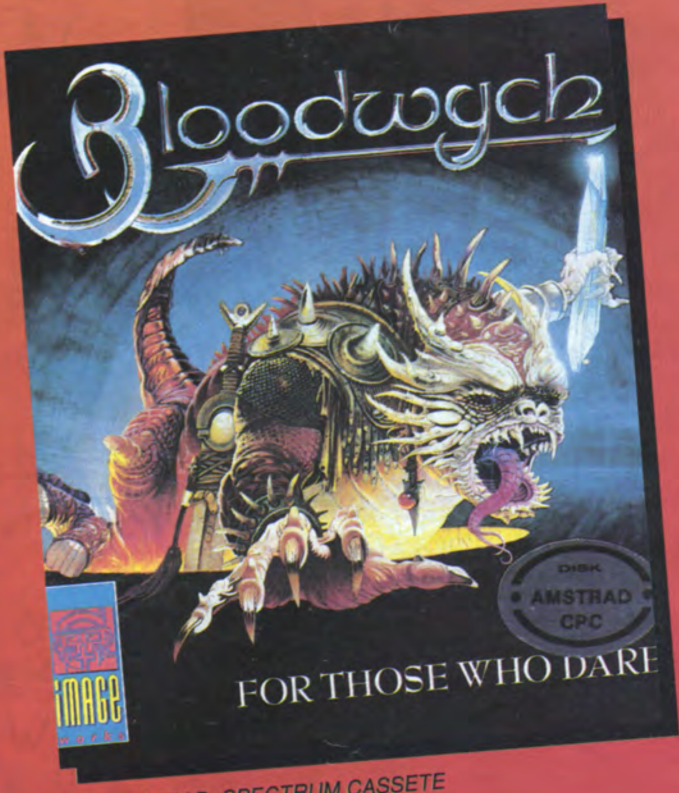
ΚΥΚΛΟΦΟΡΗΣΑΝ ΟΛΑ ΤΑ ADVENTURES ΤΗΣ SIERRA



AMSTRAD, SPECTRUM, COMMODORE CASSETE
AMSTRAD DISC



IBM 5.25" & 3.5" AMIGA, ATARI ST



AMSTRAD, SPECTRUM CASSETE
AMSTRAD, SPECTRUM DISC

ΠΩΛΗΣΗ ΜΟΝΟ ΧΟΝΔΡΙΚΗ

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ GREEKSoftware
ΠΡΙΓΚΗΠΟΝΝΗΣΩΝ 28, 114 74 ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ: 6443759, 6448505, FAX: 01/6442412

USER

ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ
ΣΠΑΡΤΗΣ 75 ΧΑΙΔΑΡΙ 12461 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ:5820399 FAX:5820643

ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ
ΓΙΩΡΓΟΣ ΚΟΥΣΕΡΑΣ

ΒΟΗΘΟΣ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗ
ΣΩΤΗΡΗΣ ΣΕΡΓΙΑΝΝΗΣ

ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ/ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ
ΣΤΕΛΙΟΣ ΓΚΙΚΑΣ
ΝΙΚΟΣ ΔΗΜΟΠΟΥΛΟΣ
ΒΑΣΙΛΗΣ ΚΑΡΑΓΙΩΡΓΟΣ
ΚΑΤΕΡΙΝΑ ΚΟΥΣΕΡΑ
ΝΙΚΟΣ ΚΡΟΝΤΗΡΑΣ
ΒΑΣΙΛΗΣ ΛΟΥΜΗΣ
ΝΑΣΟΣ ΜΑΝΔΑΡΗΣ
ΚΩΣΤΑΣ ΜΑΝΩΛΑΣ
ΑΝΔΡΕΑΣ ΜΑΡΙΝΟΣ
ΜΑΝΟΣ ΜΟΥΣΤΑΚΑΣ
ΠΡΑΞΙΤΕΛΗΣ ΣΑΡΙΚΑΣ
ΓΙΩΡΓΟΣ ΣΚΟΡΔΙΛΗΣ
ΓΙΑΝΝΗΣ ΣΠΙΝΟΣ
ΜΙΛΤΟΣ ΤΣΙΑΚΑΛΟΣ

ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ
ΔΙΟΝΥΣΗΣ ΕΥΑΓΓΕΛΑΤΟΣ
ΒΑΣΙΛΙΚΗ ΠΑΠΑΛΑΜΠΡΟΥ

ΕΞΩΦΥΛΛΟ
ΔΙΟΝΥΣΗΣ ΕΥΑΓΓΕΛΑΤΟΣ

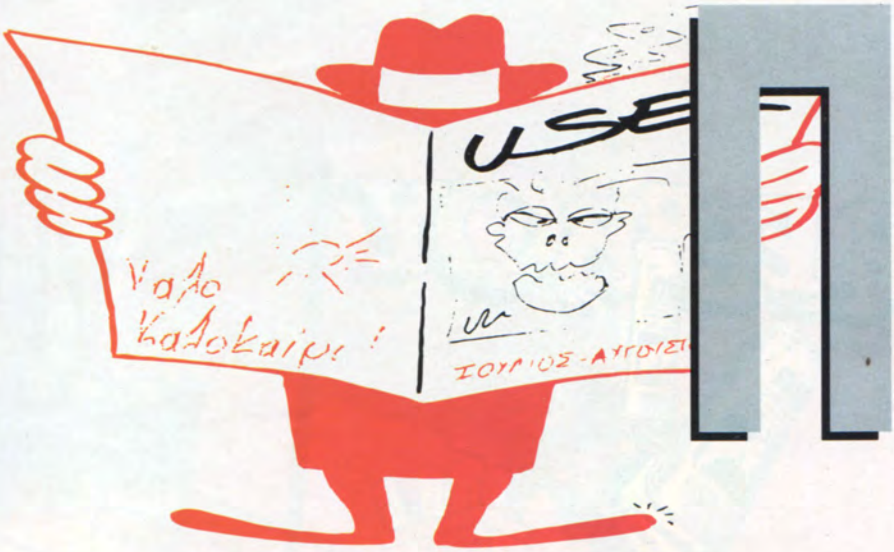
ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ - ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ
ΗΛΙΑΣ ΚΟΥΤΡΗΣ

ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΣΗ
ΔΡΟΣΟΣ ΔΡΟΣΟΣ

DESKTOP PUBLISHING
ΠΗΓΑΣΟΣ Ο.Ε - ΓΡΑΦΙΚΕΣ ΤΕΧΝΕΣ
ΖΩΟΔΟΧΟΥ ΠΗΓΗΣ 92
ΤΗΛ: 3612557 - FAX: 3630568

Οι απόψεις που εκφράζουν οι συντάκτες στα άρθρα τους δεν αποτελούν απαραίτητα και θέση του περιοδικού.
Οτιδήποτε υλικό παραδίδεται στο περιοδικό περιέρχεται αυτόματα στη κατοχή του και δεν επιστρέφεται.

ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ
ΕΛΛΑΔΑ: 4400
ΚΥΠΡΟΣ: 5000



ΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ




94.5
fm Stereo
1ος
πρωτος σε ακροαματικοτητα
ιδιωτικος ραδιοσταθμος στη Β. Ελλαδ
ΡΑΔΙΟ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ

ΛΙΓΑ ΛΟΓΙΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΚΔΟΣΗ

Η έκδοση του πέμπτου μας τεύχους συνέπεσε με μια περίοδο έντασης καθώς η ζέστη είναι αφόρητη, οι εξετάσεις και τα αποτελέσματά τους είναι ρευστά και ο πυρετός του Μουντιάλ οδεύει προς την κορύφωση του τελικού. Βέβαια τη στιγμή που γράφω τις γραμμές αυτές, δεν ξέρω ποιές ομάδες έχουν προκριθεί, αλλά εγώ υποστήριζα από την αρχή το Καμερούν!

Οπως θα παρατηρήσατε, το τεύχος αυτό είναι διπλό (δικαιούμαστε κι εμείς κάποιες διακοπές), πράγμα που σημαίνει ότι το έκτο USER θα είναι στα περίπτερα στις 1 του Σεπτέμβρη (ή λίγο πριν). Επόμενο λοιπόν ήταν να έχουμε φροντίσει για μια πλούσια ύλη που θα κρατήσει το ενδιαφέρον σας για αρκετό καιρό.

Το πολύ γνωστό σας -από την τηλεόραση- STAR TREK είναι το Mega Review ενώ πρέπει οπωσδήποτε να διαβάσετε για το MIDWINTER, που χαρακτηρίζεται από πολλούς σαν το παιχνίδι της δεκαετίας. Κι όπως θα είδατε στα περιεχόμενα, ο reviewer το έζησε κυριολεκτικά!! Αν μη τι άλλο, είναι και μια νότα δροσιάς με τόσο χιόνι!

Το mini αφιέρωμα στα football games ήταν αναπόφευκτο και το κύριο θέμα-αναφορά στα strip games ταιριάζει με τα καυτά μπικίνι που θα δούμε και φέτος (ελπίζω) στις παραλίες μας.

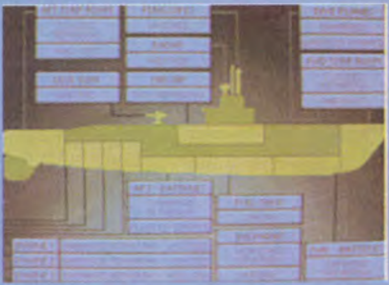
Δύο μικρές ανακατατάξεις έχουμε αυτό το μήνα: όλα τα reviews συγκεντρώθηκαν στις μεσαίες σελίδες του περιοδικού και το SIMULATION SECTION "γενικεύθηκε" ώστε να περιλαμβάνει κάθε είδους εξομοιωτές (αρκετά κύριε Τσακουμάκη με τα flight simulators, αρκετά)!

Κατά τα άλλα υπάρχει η ίδια πληθώρα από ενδιαφέροντα άρθρα για όλους τους χρήστες και φυσικά οι μόνιμες στήλες μας (Power-On, Tips 'N Tricks, Previews κτλ.)

Και μην ξεχνάτε: την ώρα που είστε ξαπλωμένοι στην παραλία κάτω από τον ίσκιο της ομπρέλλας (ή καλύτερα ενός δέντρου) δεν υπάρχει καλύτερη συντροφιά από το USER. Καλά μπάνια!

ΚΟΥΣΕΡΑΣ ΓΙΩΡΓΟΣ
ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ

SILENT SERVICE II



Σίγουρα θα ξέρετε το Silent Service της MicroProse, τον πιο επιτυχημένο ίσως εξωμοιωτή υποβρυχίου του δευτέρου παγκοσμίου πολέμου. Η συνέχειά του το Silent Service II, λαμβάνει χώρα στην ίδια χρονική περίοδο, με αποστολές στο Βόρειο Ατλαντικό και στο Νότιο Ειρηνικό ωκεανό. Τώρα όμως μπορείτε να διαλέξετε ώστε το υποβρύχιό σας να είναι γερμανικό! Επίσης υπάρχουν κι άλλες αποστολές όπως πχ. να βυθίσετε το Ιαπωνικό Shinano, το μεγαλύτερο αεροπλανοφόρο του Β' παγκοσμίου πολέμου. Το παιχνίδι θα έχει καλύτερο ήχο -digitised φωνή και ηχητικά εφφέ όπως εκτοξεύσεις τορπιλών και συναγερμοί- και θα υποστηρίζει AdLib και Roland sound cards. Οσο για τα γραφικά τώρα, κάθε πλοίο αποτελείται από digitized φωτογραφίες τραβηγμένες από 24 διαφορετικές γωνίες. Θα κυκλοφορήσει σε PC και θα υποστηρίζει τις εξείς κάρτες γραφικών. CGA, EGA, VGA, MCGA και Tandy.



RAILROAD TYCOON



Αλλο ένα καινούργιο παιχνίδι από την MicroProse και που φαίνεται αρκετά ενδιαφέρον. Αυτη τη φορά μας μεταφέρει στις αρχές του 1800 και το αντικείμενό του είναι ο τότε πανίσχυρος σιδηρόδρομος. Ξεκινώντας από χαμηλά, μπορείτε να φτιάξετε μια ολόκληρη αυτοκρατορία. Πρέπει να διαλέξετε μηχανές τραίνων, διαδρομές, εμπορεύματα, τα κατάλληλα μέρη για να κτίσετε σταθμούς, γέφυρες, τούνελ και γραμμές. Γενικά το παιχνίδι απαιτεί στρατηγικές ικανότητες και υπόσχεται πολλές ώρες μπροστά στο monitor. Θα κυκλοφορήσει σε PC και συμβατά και θα υποστηρίζει μουσικές κάρτες Ad-Lib και Roland και γραφικά VGA/MCGA, EGA, CGA και Tandy. Η εταιρία ισχυρίζεται οτι ξεπερνά σε βάθος ακόμα κι αυτό το Sim City!



INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGE



Στα τόσα παιχνίδια ποδοσφαίρου που υπάρχουν, έρχεται να προστεθεί ακόμα ένα. Με μιά διαφορά όμως: Το International Soccer Challenge που είναι ο διάδοχος του MicroProse Soccer, φιλοδοξεί να είναι το πρώτο football simulator, ναι καλά διαβάσατε. Οι εγκαταστάσεις του σταδίου και το γήπεδο απεικονίζονται με στερεά τρισδιάστατα γραφικά, ενώ οι παίκτες με sprites. Πέρα από αυτά τα φοβερά και τρομερά όμως, υπόσχεται και αυξημένη εξυπνάδα απο την πλευρά του computer, πχ. ελέγχοντας ένα παίκτη μπορείτε να κάνετε πάσα σε ένα συμπαίκτη σας που ελέγχει το computer, να προωθηθήτε και αυτός να σας ξαναδώσει πάσα για να βάλετε γκολ, δηλαδή να παίξετε το ένα-δύο με το computer!!! Θα βγεί πρώτα σε Atari ST και μετά θα ακολουθήσουν εκδόσεις για Amiga, PC και C64. Τα μισά από όσα υπόσχεται η Microprose αν είναι αλήθεια, φτάνει!



WINDWALKER

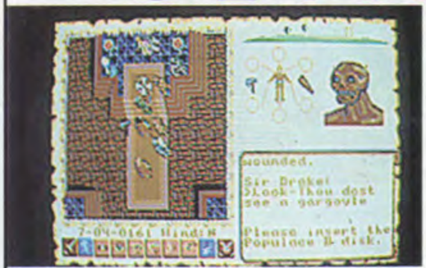
Το Windwalker είναι η συνέχεια του Moebius και μας έρχεται πάλι από την Origin. Ελέγχετε έναν μαχητή μιας πανάρχαιας πολεμικής τέχνης και ταξιδεύοντας στην αρχαία Κίνα μπλέκεστε σε μια παράξενη ιστορία. Υπάρχουν εκατοντάδες χαρακτήρες





που μπορείτε να μιλήσετε ή να μονομαχήσετε και εκατό διαφορετικές τοποθεσίες για να εξερευνήσετε. Προσθέστε και την απαραίτητη μαγεία στο παιχνίδι, όπως και δράκους, πνεύματα κτλ και έχουμε ένα παιχνίδι με αρκετό βάθος. Κυκλοφορεί σε PC, ST, και Amiga.

ULTIMA VI





Η σειρά Ultima ποτέ δεν πεθαίνει και ξανά προς τη δόξα τραβά. Ακάθεκτος ο Lord British συνεχίζει να μας βάζει σε καινούριες περιπέτειες. Το νέο παιχνίδι της αρχαίας σειράς (έκλεισε τα δέκα χρόνια!!!) υπόσχεται χιλιάδες τοποθεσίες και εκατοντάδες χαρακτήρες και αντικείμενα... Το όλο σύστημα έχει αλλάξει (προς το καλύτερο) και τώρα το παιχνίδι είναι ούτε λίγο ούτε πολύ τρία Megabytes! Θα βγεί πρώτα σε PC και συμβατά (θα υποστηρίζει ότι κάρτα ήχου και γραφικών υπάρχει και δεν υπάρχει...) και θα ακολουθήσουν εκδόσεις για Atari ST και Amiga.

KICK OFF 2

Ναι, το παιχνίδι που όλοι περιμένουμε επιτέλους φθάνει. Εχει στοιχεία από το Extra Time, όπως το control της μπάλλας και από το Player Manager, όπως τα χαρακτηριστικά των παικτών (αντοχή, δύναμη, δεξιοτεχνία κτλ) συν: δυνατότητα αγώνα 2 παικτών εναντίον του computer ή άλλων 2 παικτών, ψαλιδάκια, τείχος στα φάουλ καθώς και κομπίνες(!!), ελεγχόμενη δύναμη στα κόρνερ και τα πλάγια, οφσάϊντ, και επιτέλους replay φάσεων, που μπορούν να φυλαχτούν σε δισκέτα, 16 ομάδες, 6 στυλ εμφανίσεων με 32 χρώματα, 16 διαιτητές, δυνατότητα να φορτώσετε ομάδα ή τακτική από το Player Manager και τελευταία Data Disks με διοργανώσεις και ομάδες (παγκόσμιο κύπελλο, ευρωπαϊκό κτλ). Μετά από τα παραπάνω χαρακτηριστικά φοβάμαι να φανταστώ τι θα υπάρχει στο Kick Off 3...



EMLYN HUGHES INTERNATIONAL SOCCER

Ελεος όχι άλλα ποδοσφαιράκια πια", αναφωνήσαμε όταν πήραμε στα χέρια μας ένα Demo για Amiga από την Audiogenic. Αλλά

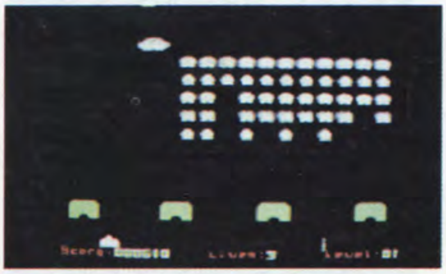


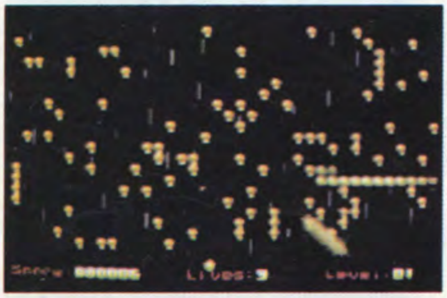


μόλις το τρέξαμε μας περίμενε μιά ευχάριστη έκπληξη. Το E.H.I.S. πρωτοτυπεί χρησιμοποιώντας digitised ήχους, έτσι καθόλη τη διάρκεια του αγώνα ακούγαμε τους φίλαθλους να τραγουδάνε, να φωνάζουν συνθήματα και να επιδοκιμάζουν ή αποδοκιμάζουν τις διάφορες φάσεις!!! Τα γραφικά ωραία, η κίνηση καλή αλλά αυτό που πραγματικά μετράει, (το playability δηλαδή) δεν το είδαμε γιατί έπαιζε το computer μόνο του. Να δούμε...

RENAISSANCE

Renaissance σημαίνει αναγέννηση και είναι ο τίτλος μίας καινούργιας συλλογής από την Impressions. Το πακέτο περιλαμβάνει τέσσερα







παιχνίδια, το καθένα σε δύο versions, δηλαδή συνολικά οκτώ. Τα τέσσερα παιχνίδια είναι τα κλασσικά coin-ops: Invaders(!), Rockstorm, Megapede και Draxians. Στην πρώτη version τα παιχνίδια είναι σχεδόν όπως στα coin-ops, ενώ στη δεύτερη έχουν "μοντέρνα" sprites, έξτρα όπλα, και sampled ηχητικά εφέ. Παλιά παιχνίδια που υπόσχονται κάτι καινούργιο... Θα κυκλοφορήσει σε ST και Amiga.

WELLTRIS

Το καινούργιο παιχνίδι του Alexey Pajitnov θα κυκλοφορήσει από την Infogrames, χαρακτηρίζεται σαν Refle-



ction /Arcade και δεν είναι παρά η συνέχεια του Tetris. Για την ακρίβεια είναι ένα τρισδιάστατο Tetris. Τώρα τα κομμάτια απεικονίζονται σε 3D-Solid graphics και πέφτουν μέσα σε ένα πηγάδι. Οι κανόνες είναι ίδιοι με το Tetris και το gameplay πολύ καλό. Υπάρχουν τρία επίπεδα δυσκολίας και πέντε ταχύτητες στο κάθε ένα. Ενα παιχνίδι απλό και εθιστικό, σίγουρη επιτυχία. Θα κυκλοφορήσει σε ST-STE, Amiga, Amstrad, Spectrum, PC και συμβατά.

POP UP



Το POP UP είναι ένα καινούριο παιχνίδι από την Infogrames και φαίνεται αρκετά ενδιαφέρον. Ελέγχετε μία μπάλα που χοροπηδάει αδιάκοπα και πρέπει να την οδηγήσετε μαζεύοντας αντικείμενα μέσα από πολλές πίστες σε πέντε διαφορετικές εποχές: από το μεγάλο Bing Bang μέχρι το μέλλον. Φυσικά υπάρχουν τα απαραίτητα Bonus όπως και οι κακοί της υποθέσεως. Θα κυκλοφορήσει σε PC, ST, Amiga και Amstrad, σύντομα

COLORADO







Το Colorado είναι ένα adventure με αρκετά στοιχεία arcade που έρχεται από την Γαλική εταιρία Silimarils. Η εποχή και ο τόπος που εξελίσεται το παιχνίδι είναι το Colorado της άγριας δύσης γύρω στα 1801. Παίρνετε το ρόλο ενός πιονέρου και σκοπός σας είναι να βρείτε ένα μυθικό χρυσορυχείο των ινδιάνων Cheyennes. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε πολλά αντικείμενα και όπλα και οι 100 οθόνες του παιχνιδιού απεικονίζονται ψευδοτρισδιάστατα (βλ. King´s Quest I, II, κτλ). Καλή πλοκή και ακόμα καλύτερα γραφικά. Θα κυκλοφορήσει σε PC, ST και Amiga.

ANARCHY

Το καινούργιο shoot-em-up από την Psygnosis λέγεται Anarchy. Στο παιχνίδι αυτό ελέγχετε ένα διαστημόπλοιο οριζοντίου scrolling με σκοπό να προστατεύσετε κάποια "κάνι-



στρα" που βρίσκονται στο έδαφος. Οπως θα καταλάβατε δεν είναι παρά μιά βελτιωμένη έκδοση του παλιού επιτυχημένου coin-op Defender. Με μιά διαφορά όμως, η ομαλότητα και η ταχύτητα του παιχνιδιού είναι το κάτι άλλο, απλώς η καλύτερη που



έχουμε δει ποτέ σε shoot-em-up στον ST! Επίσης, είναι ένα παιχνίδι που ξεφεύγει από το συνηθισμένο στυλ των παιχνιδιών της Psygnosis. Το περιμένουμε σύντομα σε ST και Amiga.



ΕΛΕΟΣ, ΗΤΑΝ ΦΑΡΣΑ

Το πολύ πετυχημένο πρωταπριλιάτικο αστείο του "C+VG" που παρουσίασε και το USER, τελικά μας βγήκε σε κακό. Το μετανοιώσαμε πικρά αφού τα τηλεφωνήματα έπεσαν βροχή κι ένας αναγνώστης ήρθε με τη δισκέτα του Kick Off στο χέρι για να του τη γράψουμε σε cartridge!! Βέβαια ο συντάκτης που είχε την ιδέα, γεύθηκε την οργή του αρχισυντάκτη κι επιφορτίσθηκε με τη διαφώτηση των ερωτούντων αναγνωστών. Συγγνώμη, δεν θα το ξανακάνουμε!

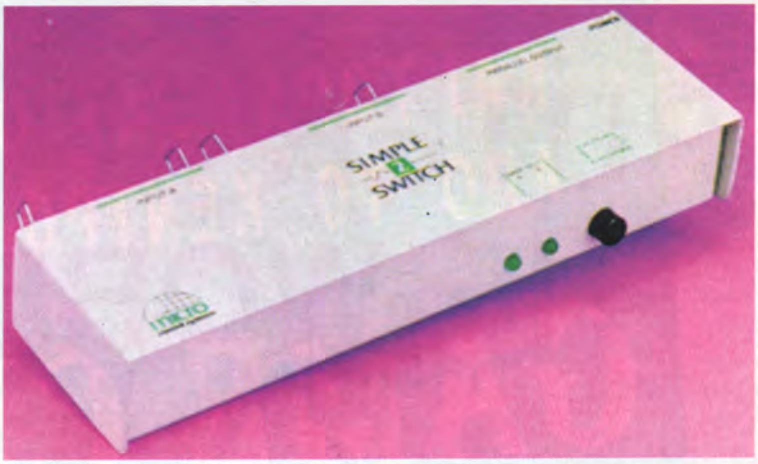
ΕΝΑ ΠΟΝΤΙΚΙ... ΜΑΚΡΟΣΤΕΝΟ!

Το MousePen είναι μια περιφερειακή συσκευή εισόδου (συμβατή με Microsoft Mouse) που έχει δύο κουμπιά και σας επιτρέπει να το κρατάτε στο χέρι σαν μολύβι, εξαλείφοντας έτσι την ανάγκη για ένα mouse pad. Μέσα στο Mouse-Pen βρίσκεται ένα ποντίκι σε μικρογραφία.



Τα κουμπιά είναι τοποθετημένα έτσι ώστε να πιέζονται με το δείκτη. Η διακριτότητα κυμαίνεται από 50 μέχρι 1000 dpi και η ταχύτητα φτάνει τις 18 ίντσες ανά δευτερόλεπτο. Στο πακέτο περιλαμβάνονται TSR menus για δημοφιλή προγράμματα όπως Lotus 1-2-3, dBase III, και WordPefect, καθώς και ένα σχεδιαστικό πρόγραμμα, το Telepaint που υποστηρίζει VGA. Η τιμή του όμως είναι κάπως υψηλή: 129 δολάρια. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε στην International Machine Control Systems, 1332 Vendels Cir., Paso Robles, CA 93446, USA.

ΕΝΑΣ ΕΚΤΥΠΩΤΗΣ ΑΡΚΕΙ



Αν έχετε δύο υπολογιστές (πχ. το παλιό σας CPC 6128 και το καινούργιο σας 1040 STE) μπορείτε να τους συνδέσετε ταυτόχρονα στον ίδιο εκτυπωτή. Το Simple-2-Switch επιτρέπει σε δύο computers να χρησιμοποιούν συγχρόνως ένα printer. Αυτόματα αναγνωρίζει ποιός υπολογιστής στέλνει δεδομένα και του παραχωρεί τον εκτυπωτή. Αν για κάποιο χρονικό διάστημα (που ορίζεται από σας) σταματήσει η ροή δεδομένων, η προσπέλαση δίνεται στον άλλο υπολογιστή ενώ μια φωτεινή ένδειξη σας δείχνει ανά πάσα στιγμή ποιός τυπώνει. Αν πάλι δεν σας ικανοποιεί αυτό, υπάρχει διακόπτης που σας επιτρέπει να καθορίσετε με το χέρι ποιός κατέχει τον εκτυπωτή. Τέλος υπάρχουν μοντέλα με σειριακές και παράλληλες θύρες, καλύπτοντας έτσι όλες τις ανάγκες. Ολα αυτά δίνονται στην τιμή των 79 λιρών από την Micro Control Systems, Electron House, Bridge St., Sandiacre, Nottingham NG10SBA, UK.

VIDEO GAME CONSOLE 2600 ΑΠΟ ΤΗΝ PIM COMPUTERS

Κυκλοφόρησε στην αγορά το VIDEO GAME CONSOLE 2600, ένα VIDEO COMPUTER που μπορεί να ικανοποιήσει επάξια την επιθυμία σας γιαδιασκέδαση και παιχνίδι. Στην συσκευασία του θα βρείτε την κονσόλατου παιχνιδιού, 2 χειριστήρια joystick, το μετασχηματιστή ρεύματος, καθώς επίσης και το SWITCH BOX όπου τοποθετείτε επάνω το καλώδιο της κεραίας T.V.

Μαζί την κονσόλα συνοδεύουν και 32 παιχνίδια.Στην αγορά υπάρχουν εκπληκτικά παιχνίδια σε CARTRIDGE περιλαμβανομένων κλασσικών games όπως PAC-MAN, διαστημικών, αγώνων αυτοκινήτων, και συλλογές με 8, 16, 32, 64 παιχνίδια.

Την διάθεση του VIDEO GAME έχει η PIM COMPUTERS Μεσσαριάς 3 ΤΗΛ. 8643277, 8648172. Η λιανική τιμή του είναι 16.900 δραχμές.

ΣΧΟΛΙΚΟ ΣΚΑΣΙΑΡΧΕΙΟ

Ενα ένα τα πιτσιρίκια το σκάνε από την τάξη. Περνώντας κάτω από τη μύτη των δασκάλων μαζεύονται στις σχολικές τουαλέτες. Και εκεί όλα μαζί, ευτυχισμένα πιά παίζουν με το Lynx, την νέα φορητή παιχνιδομηχανή της Atari. Ονειρο της Atari; Περίπου. Δεν είναι παρά η τηλεοπτική διαφήμησή της για το Lynx, που προβάλεται εδώ και καιρό στην Αμερική. Οταν όμως πήγε να προβληθεί και στην Αγγλία έπεσε πάνω σε μιά αυστηρή επιτροπή και κρίθηκε λόγω του περιεχομένου της ακατάλληλη. Αλλά το καλό το παλικάρι... κι έτσι η διαφημιστική εκστρατεία της Atari συνεχίστηκε με την διαφήμηση να προβάλεται στους κινηματογράφους. Μετά από τα παραπάνω αναρωτιόμαστε τι θα έκανε η Atari αν απαγορευόταν η διαφήμησή της και στους κινηματογράφους, τραγουδάκια Atari Lynx από το ραδιόφωνο ίσως;



ΚΑΙ ΤΩΡΑ ... ΑΥΤΟ ΠΟΥ ΕΛΛΕΙΠΕ ΑΠΟ ΤΟ ΚΕΝΤΡΟ ΤΗΣ ΑΘΗΝΑΣ

GAME CENTER

Ενα υπεύθυνο κατάστημα σας δίνει την δυνατότητα να ανταλλάξετε τον ηλεκτρονικό υπολογιστή σας με έναν πλέον σύγχρονο, καινούργιο ή μεταχειρισμένο με πλήρη υποοστήριξη και υπεύθυνο service. Εάν λοιπόν θέλετε να ανταλλάξετε:

- PC
- ATARI ST
- AMSTRAD 6128
- AMIGA 500
- MONITOR

και να αγοράσετε ένα οποιοδήποτε μηχάνημα από τα ππαραπάνω, καινούργιο με την εγγύηση της αντιπροσωπείας ή σε άριστη κατάσταση μεταχειρισμένο με την εγγύηση "GAME CENTER", δεν έχετε παρά να μας επισκεφθείτε.
Ακόμη και στην περίπτωση που απλά θέλετε να πουλήσετε το μηχάνημά σας, μπορούμε να το αγοράσουμε λύνοντας το πρόβλημά σας.

ΚΑΙ ΜΗΝ ΞΕΧΝΑΤΕ...

το GAME CENTER ήταν και είναι ο παράδεισος των "original computer games"

GAME CENTER - ΜΠΟΤΑΣΗ 6 106 82 ΑΘΗΝΑ - ΤΗΛ: 3606801

AMIGA 3000
ΚΑΙ MULTIMEDIA ΚΑΙ MULTITASKING

Σίγουρα είναι το μηχάνημα που όλοι ονειρεύονται! Με 2MB μνήμης, 68030 επεξεργαστή στα 16 ή 25 MHz, 68881 ή 68882 μαθηματικό συνεπεξεργαστή, 880 Kbytes drive και 50MB SCSI hard disk στα 17 ms!!

Τα γνωστά chips Denise και Agnus έχουν βελτιωθεί κατά πολύ, ενώ η Paula έμεινε απείραχτη. Ακόμα υπάρχουν εντυπωσιακά στοιχεία στο motherboard όπως το 200-pin CPU slot που δέχεται κάρτες με τον 68040.

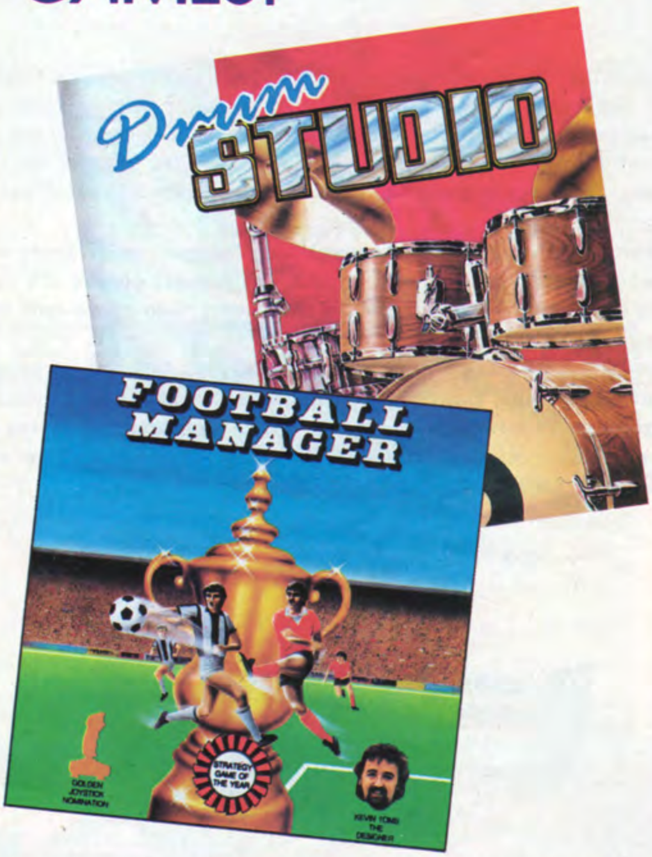
Η επεκτασιμότητα του συστήματος είναι μεγάλη καθώς δέχεται μέχρι 2MB chip RAM και 16 MB fast RAM, εσωτερικό δεύτερο drive ή σκληρό δίσκο και XT ή AT κάρτες.

Επίσης η Amiga 3000 έρχεται με νέο Workbench: καινούρια menus, οριζόντιο και κάθετο scrolling, font scaling, Adobe fonts, νέο τρόπο επιλογής παραθύρων, δυνατότητα εκτέλεσης AmigaDOS εντολών χωρίς χρήση του shell και πολλά άλλα. Η έκδοση 2.0 του λειτουργικού περιέχεται στα 512 Kbytes ROM του μηχανήματος. Θέλετε να μάθετε και πόσο κοστίζουν αυτά τα υπέροχα επιτεύγματα της τεχνολογίας: Μόνο 3500 δολλάρια για την version με 16 MHz και 4000 δολλάρια για τα 25 MHz. Εντυπωσιακές οι τιμές αν σκεφτείτε ότι είναι της Commodore. Υπομονή θα την δούμε και στην Ελλάδα κάποτε...



GAMES

Πολλά GAMES!
Συναρπαστικά GAMES!



Ολοι οι νέοι τίτλοι για συμβατά PC, AMSTRAD, AMIGA, ATARI κλπ.

ΤΩΡΑ! στα καταστήματα MICROPOLIS θα βρείτε όλα τα **TOP GAMES** σε τιμές... έκπληξη!

MICROPOLIS COMPUTERS

●ΑΘΗΝΑ: Στουρνάρη 9 - Τηλ.: 36.40.243, 36.33.357 - Στουρνάρη 49 - Τηλ.: 36.41.911, 36.41.188
●ΠΕΙΡΑΙΑΣ: Μπουμπουλίνας 34 - Τηλ.: 41.23.694 ●ΚΗΦΙΣΙΑ: Παπαδιαμάντη 10 - Τηλ.: 80.85.858

STUNT CAR RACER

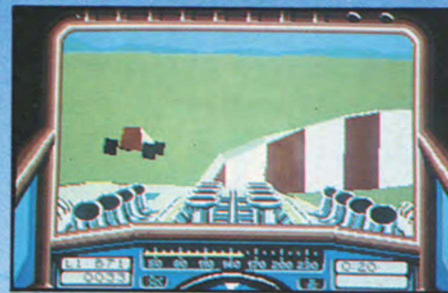
Εγκατασταθείτε στη θέση του οδηγού ενός από τα πιο άγρια αυτοκίνητα αγώνων όπως το Stunt Car Racer. Εξαρτάται από σας να αποδείξετε το πόσο καλοί οδηγοί είστε και να διαπιστώσετε αν έχετε τις δυνατότητες να γίνετε κάποτε πρωταθλητής διεθνούς επιπέδου.

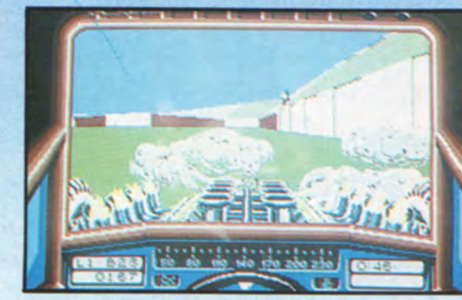
Με την πολύ γρήγορη τούρμπο V8 μηχανή που σας παρέχει την ισχύ για απίστευτες ταχύτητες, το αυτοκίνητο αυτό είναι ένας πραγματικός πύραυλος που καταπίνει τις αποστάσεις.

Οι πίστες είναι εντελώς εξωπραγματικές. Υπάρχουν επικίνδυνες στροφές που σας επιτρέπουν να αναπτύξετε μεγάλες ταχύτητες και μεγάλες ράμπες που εκσφεδονίζουν το αυτοκίνητο στα ύψη. Γενικά θα φαίνεται να περνάτε τόσο χρόνο στον αέρα που θα μπορούσατε να δώσετε εξετάσεις για πιλότος!

Αγωνιζόσαστε με αντιπάλους οδηγούς ελεγχόμενους από το computer, όπως ο Dare Devil και ο Road Hog. Οδηγείτε και πηδάτε τις ράμπες τόσο γρήγορα που το αυτοκίνητό σας αρχίζει να παθαίνει ζημιές από τις πιέσεις που αναπτύσσονται και σιγά - σιγά να διαλύεται. Όμως δεν υπάρχουν βραβεία για τον δεύτερο καλύτερο σε αυτό το παιχνίδι. Είναι ΟΛΑ ή τίποτα.



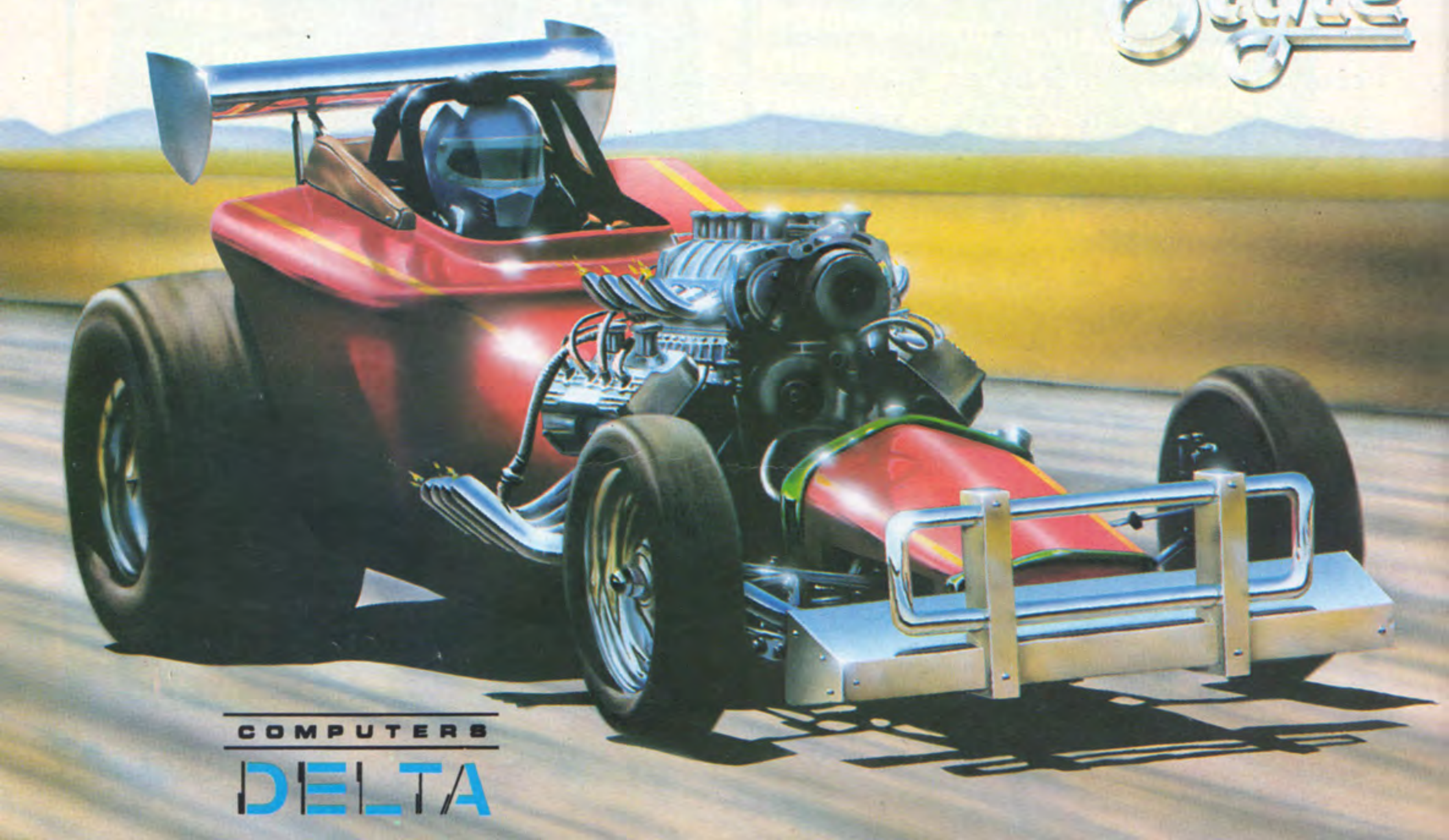




SCREEN SHOTS MAY VARY

Το Stunt Car Racer είναι διαθέσιμο για ST, Amiga, PC και C64.

MicroStyle



COMPUTERS DELTA

DATA GATE
ΕΝΑ ΕΙΔΙΚΕΥΜΕΝΟ COMPUTER SHOP ΣΤΑ ΒΟΡΕΙΑ ΠΡΟΑΣΤΕΙΑ

Στην οδό Ελ. Βενιζέλου 139 στη Νέα Ερυθραία, άνοιξε και λειτουργεί το DATA GATE, από ανθρώπους που διαθέτουν επιστημονική κατάρτιση και πείρα πολλών χρόνων στον τομέα της πληροφορικής.

Απευθύνεται τόσο σε αρχάριους users όσο και σε επαγγελματίες που χρειάζονται ολοκληρωμένες μηχανογραφικές λύσεις ή απλώς τεχνική και υπεύθυνη βοήθεια. Εξειδικεύεται στο desktop publishing με μηχανήματα MEGA ST και το πρόγραμμα CALAMUS, που είναι η απάντηση της ATARI στο MACINTOSH και τους συμβατούς.

Διαθέτει μεγάλη ποικιλία ηλεκτρονικών υπολογιστών, εκτυπωτών, fax, modem, αναλωσίμων και τεράστια έκθεση παιχνιδιών για ATARI, AMIGA, AMSTRAD, PC σε πολύ λογικές τιμές.

Οι ενδιαφερόμενοι για περισσότερες πληροφορίεςμπορείτε να τηλεφωνήσετε στο 8088619.

ΣΤΟ ΡΥΘΜΟ ΤΟΥ ΜΟΥΝΤΙΑΛ

Αναμφισβήτητα το γεγονός που κυριαρχεί αυτές τις μέρες στον πλανήτη Γη, είναι το παγκόσμιο κύπελλο ποδοσφαίρου (και η αναμονή της ονομαστικής μου εορτής φυσικά...) Ετσι όπως είναι φυσικό ένα πλήθος προϊόντων με θέμα το μουντιάλ έχει κατακλύσει την αγορά. Μπρελόκ, παιχνίδια για computers, μπλουζάκια, καπελάκια, γαριδάκια και ότι άλλο μπορείτε ακόμα να φανταστείτε. Ετσι, πριν λίγες μέρες, μπήκαν στο χορό του καταναλωτισμού και... joysticks!! Κατασκευαστής, η γνωστή αγγλική εταιρία DYNAMICS και τα joysticks (που δεν είναι παρά το πετυχημένο της μοντέλο Competition Pro) κυκλοφορούν σε 15 συνδιασμούς χρωμάτων ανάλογων 15 εμφανίσεων εθνικών ομάδων του παγκοσμίου κυπέλλου! Δεν ξέρουμε αν θα κυκλοφορήσουν στην Ελλάδα αλλά αν γίνει κάτι τέτοιο τότε συζητήσεις του παρακάτω τύπου θα είναι πλέον πραγματικότητα.



-Ηλία τι λες για κανένα Kick Off το απόγευμα;

-Σύμφωνοι αλλά να φέρεις την ομάδα σου εντάξει;

-Ασε, σήμερα θα μου δώσει ο Αντώνης την Βραζιλία του και θα δείς.

-Καλά τα ίδια έλεγες και όταν είχες την Δ. Γερμανία του Σωτήρη και έχασες 12-1...

Power On

MODEM ΤΣΕΠΗΣ!

Τελικά θα μας τρελάνουν οι σύγχρονοι κατασκευαστές. Η τάση που θέλει τα περιφερειακά να γίνονται όλο και μικρότερα στο μέγεθος και στη κατανάλωση όσο πάει και μεγαλώνει. Απόδειξη ένα modem που ονομάζεται Stowaway 2400. Δουλεύει στα 2400 bps, έχει συμβατότητα με τα προηγούμενα μοντέλα, auto-dial, autoanswer και ένα buffer 40 χαρακτήρων. Αυτά που κάνουν εντύπωση όμως είναι:

α) Το μέγεθός του που είναι 7.62cm X 5.08cm και ύψος μόνο 1.905cm (και είναι εξωτερικό όχι κάρτα...)

β) Η κατανάλωσή του σε ρεύμα. Το Stowaway 2400 καταναλώνει πολύ λίγο ρεύμα ή μάλον δεν καταναλώνει ή μάλον καταναλώνει... Για την ακρίβεια δεν χρειάζεται τροφοδοσία γιατί παίρνει ρεύμα από την γραμμή του τηλεφώνου!!!

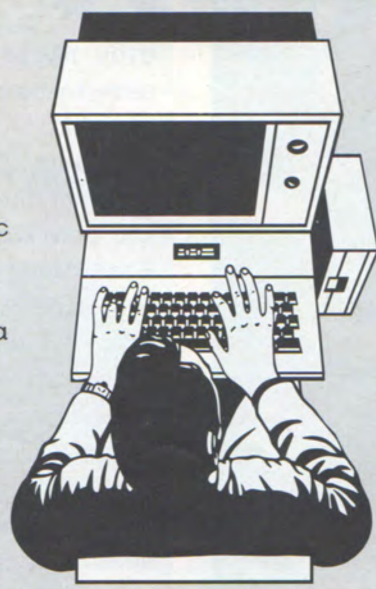


Ψίθυροι λένε ότι μαζί με το επόμενο μοντέλο της εταιρείας θα προσφέρεται μεγεθυντικός φακός και τσιμπιδάκι φρυδιών για την τοποθέτηση, καθώς και ότι όχι μόνο δεν θα καταναλώνει ρεύμα αλλά θά είναι σε θέση να τροφοδοτήσει τον υπολόγιστή σας...

Για περισσότερες πληροφορίες όμως μπορείτε να απευθυνθείτε στην VoCal Technologies Ltd. 3032 Scott Blvd. Santa Clara, CA 95054.

ΣΚΛΗΡΟΣ ΔΙΣΚΟΣ ΣΕ ΤΙΜΗ...

Τι σκληρός δίσκος, μα δεν μπορούμε να αντέξουμε την τιμή του. Για σας τώρα η BBDP Electronic σχεδίασε μια μικρή (πονηρή) συσκευή που σα επιτρέπει να συνδέσετε ένα SCSI (Small Computer System Interface) σκληρό δίσκο με τον ST, χωρίς κανένα επιπλέον κόστος. Επίσης ο ST εφοδιάζεται με ένα DMA port που επιτρέπει άμεση επέμβαση στην μνήμη του Atari. Το interface είναι πλήρως συνεργάσιμο με τους γνωστούς σκληρούς δίσκους. Για να μείνει όμως το κόστος χαμηλό, το interface δεν έχει ρολόι αλλά έχει μελετηθεί μια άλλη έκδοση που θα περιλαμβάνει. Η τιμή του είναι 50 λίρες. Το πακέτο περιλαμβάνει ακόμα ένα DMA καλώδιο, πρόγραμμα και οδηγίες για assembly.



SEGA JUNIOR!



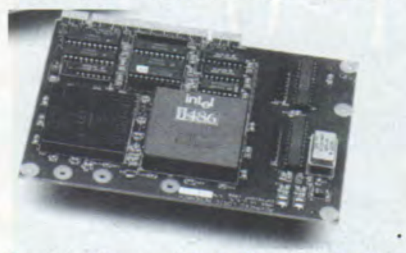
Μετά το MEGADRIVE έρχεται το MICRODRIVE! Οχι βέβαια του QL, αλλά της SEGA. Πρόκειται για μια παιχνιδομηχανή χειρός με επεξεργαστή Z80A στα 3.58MHz, οθόνη 3.5 ιντσών και διαστάσεις 103x210x38mm. Το μηχάνημα θα ονομάζεται Game Gear και η τιμή του είναι άγνωστη ακόμα, όπως επίσης κι ο χρόνος που θα έρθει στα χέρια μας.

AMSTRAD CONSOLES

Σύμφωνα με την New Computer Express, η Amstrad σχεδιάζει να μπει δυναμικά στον κόσμο με τις κονσόλες με παιχνίδια βασισμένα σε αυτά του CPC 464 και του 6128. Με τίτλους 464 Plus και 6128 Plus και οι δύο κονσόλες χρησιμοποιούν την τεχνολογία των CPC με νέα χαρακτηριστικά που θα δώσουν νέες πρόσθετες ικανότητες κάνοντάς τα καλύτερο ακόμα και από τα Sega Master System και το 8 bit Nitendo. Η τιμή για τον 464 Plus θα είναι γύρω στις 100 λίρες, μαζί με το software (disk or tape). Επίσης δίνονται μαζί με cartridge των 256K ή 512K με τιμή γύρω στις 15 λίρες. Τα παιχνίδια που θα έχουν αυτές οι μηχανές προέρχονται από τα πιο γνωστά software houses όπως US Gold, Activision, Virgin και άλλες. Τα μηχανήματα αναμένεται να κυκλοφορήσουν στις αρχές Σεπτεμβρίου.

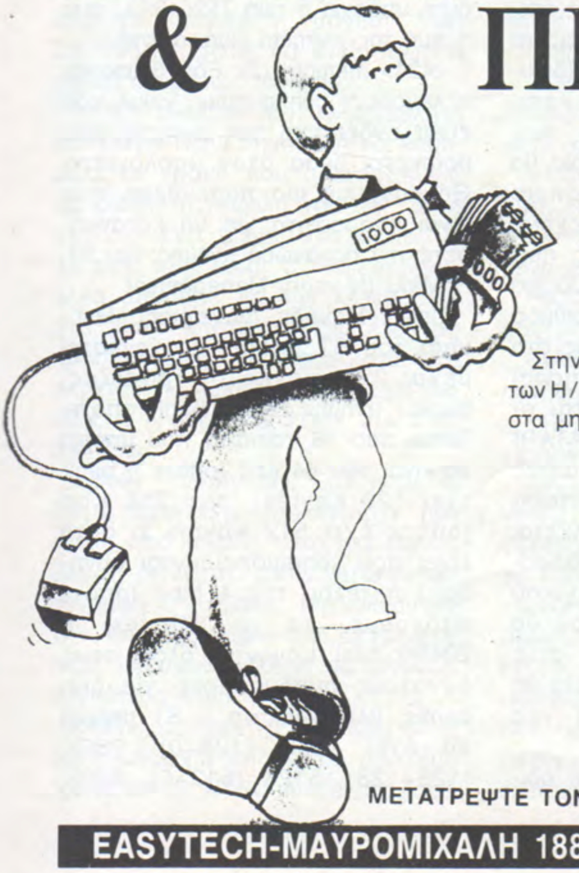
ΑΓΟΡΑΣΤΕ ΕΝΑ 486 ΜΕ 35 CENTS!

Εγκυροι βιομηχανικοί και οικονομικοί παρατηρητές στις ΗΠΑ προβλέπουν ότι σε μια δεκαετία η κατασκευή ολοκληρωμένων κυκλωμάτων θα είναι τόσο φθηνή, ώστε πολύπλοκα chips σαν το 80486 της Intel θα στοιχίζουν περίπου 35 cents (αντί 800 δολάρια που κάνει σήμερα)! Αν οι ρυθμοί ανάπτυξης συνεχιστούν με την



ίδια ένταση το κόστος θα ελαχιστοποιηθεί και θα επωφεληθούν οι σχεδιαστές αλλά και οι καταναλωτές. Επίσης πολλά αγαθά της ηλεκτρονικής τεχνολογίας θα είναι πολύ πιο ισχυρά. Ο φούρνος μικροκυμάτων με 16 MB και 15 MIPS είναι μια σοβαρή προοπτική, είπε ο Andy Rappaport, πρόεδρος της Technology Research Group!

ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ Η/Υ & ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΩΝ



ΘΕΛΕΙΣ να ανταλλάξεις ή να πουλήσεις τον υπολογιστή σου ή κάποιο περιφερειακό του;
ΘΕΛΕΙΣ να ανταλλάξεις τον υπολογιστή σου με έναν μεγαλύτερο;
ΘΕΛΕΙΣ να αγοράσεις ένα καλομεταχειρισμένο με βέβαιη υποστήριξη;
ΘΕΛΕΙΣ να αγοράσεις φθηνό και ελεγμένο υπολογιστή;
ΘΕΛΕΙΣ να ανταλλάξεις τον υπολογιστή σου με έναν ολοκαίνουργιο;

ΕΛΑ ΣΤΗΝ EASYTECH

Στην εταιρεία που έχει ξοδέψει 3 χρόνια για να γίνει η μεγάλη εταιρεία στον χώρο των Η/Υ προσφέροντας άμεση εξυπηρέτηση, χαμηλές τιμές και σωστή υποστήριξη στα μηχανήματα που προσφέρει.

AMSTRAD PC-1512 2DD MONITOR	115.000
AMSTRAD PC-1512 COLOR MONITOR	135.000
ATARI PC1 EGA MONITOR, MOUSE	119.000
ATARI 520STFM ΑΠΟ ...	59.000
ATARI 1040STFM ΑΠΟ ...	105.000
AMIGA 500	105.000
HARD DISC 20MB	45.000
AMSTRAD CPC-6128 GREEN	45.000
AMSTRAD CPC-6128 COLOR	77.000
C-64 ΜΕ ΚΑΣΣΕΤΟΦΩΝΟ	24.000
AMIGA DISC DRIVE	25.000
PRINTERS ΑΠΟ ...	25.000
COLOR MONITORS ΑΠΟ ...	40.000
EURO-PC	89.000

ΜΕΤΑΤΡΕΨΤΕ ΤΟΝ Υ/Η ΣΑΣ ΣΕ ΤΑΜΙΑΚΗ ΜΗΧΑΝΗ!!! ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΤΕ ΤΩΡΑ ... 6438784

EASYTECH-ΜΑΥΡΟΜΙΧΑΛΗ 188, ΛΕΩΦ. ΑΛΕΞΑΝΔΡΑΣ, ΤΗΛ.: 6438784, ΤΚ 11472

ΟΙ SYSTEM VARIABLES ΤΟΥ ATARI ST

ΤΟΥ Γ. ΚΟΥΣΕΡΑ

Αναρωτηθήκατε ποτέ πώς καταλαβαίνει ο ST σας πόση μνήμη έχει; Πώς καθορίζεται η ταχύτητα του drive; Πού βρίσκονται οι ρουτίνες εκτύπωσης της οθόνης και αρχικοποίησης του σκληρού δίσκου; Αυτά και πολλά άλλα θα μάθετε αν με ακολουθήσετε στο ταξίδι που θα επιχειρήσω στο μαγικό κόσμο των system variables (ή μεταβλητών συστήματος αν προτιμάτε) του ATARI ST.

ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΚΑΙ ΠΟΥ ΒΡΙΣΚΟΝΤΑΙ ΟΙ ΜΕΤΑΒΛΗΤΕΣ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ

Θα έχετε παρατηρήσει βέβαια οτι ανοίγοντας το ST σας δεν είναι όλη η μνήμη στη διάθεσή σας. Γιατί συμβαίνει αυτό; Η απάντηση είναι οτι ο υπολογιστής σας δεσμεύει κάποιες περιοχές της μνήμης για να εξυπηρετήσει τις δικές του ανάγκες (πχ. 32 Kbytes κατακρατούνται σαν video RAM για τις απαιτήσεις της οθόνης).

Στον ST, όπως και σε κάθε σύστημα που χρησιμοποιεί τον επεξεργαστή 68000 της Motorola, τα πρώτα 1024 Kbytes μνήμης (διευθύνσεις από $0 μέχρι $3FF) καταναλίσκονται στη φύλαξη των exception vectors, για τα οποία θα μιλήσουμε αναλυτικά σε κάποιο επόμενο άρθρο. Στη συνέχεια, υπάρχει μία περιοχή μνήμης που αρχίζει από τη διεύθυνση $400 (το σύμβολο $ σημαίνει οτι ο αριθμός που ακολουθεί είναι γραμμένος στο δεκαεξαδικό σύστημα αρίθμησης) και στην οποία φυλάσσονται οι μεταβλητές συστήματος. Η ATARI εγγυάται οτι οι μεταβλητές αυτές δεν πρόκειται σε καμία περίπτωση να αλλάξουν κι έτσι εξασφαλίζεται η συμβατότητα ανάμεσα στις διάφορες εκδόσεις του λειτουργικού συστήματος. Η ανάλυση που θα ακολουθήσει αναφέρεται στις "παλιές" versions και πιθανότατα θα υπάρχουν προσθήκες στα νέα μηχανήματα (STE).

Φυσικά, εδώ θα εξετάσουμε ορισμένες μόνο απ' αυτές -τις πιο σημαντικές- μια και η λεπτομερής ανάλυση όλων των μεταβλητών θα ήταν άσκοπη, κουραστική και θα απαιτούσε πολύ χώρο. Κάθε μεταβλητή έχει το δικό της μέγεθος (1, 2 ή 4 bytes) κι ένα συμβολικό όνομα.

Ετσι, η περιγραφή θα έχει τη μορφή:<διεύθυνση μνήμης> συμβολικό όνομα (bytes): επεξήγηση. Ολοι οι αριθμοί είναι δεκαεξαδικοί, εκτός αν αναφέρεται ρητά οτι είναι σε άλλο σύστημα. Πάμε λοιπόν.

ΑΝΑΛΥΤΙΚΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ

<420> memvalid (4): Αν στη θέση αυτή υπάρχει η τιμή 752019F3, τότε η τιμή της memctrl είναι σωστή.

<424> memctrl (2): Εδώ βρίσκεται η λεγόμενη configuration value που είναι ενδεικτική της μνήμης που βρίσκεται μέσα στον υπολογιστή. Θα κάνουμε μια παρένθεση που είναι απαραίτητη για να κατανοήσετε την οργάνωση μνήμης του ST. Η MMU (Memory Management Unit - Μονάδα Διαχείρισης Μνήμης) του ST μπορεί να χειριστεί μέχρι 2 περιοχές (ή τράπεζες, banks) μνήμης. Κάθε bank αποτελείται από 16 τσιπάκια που μπορεί να είναι των 64 Kbit (οπότε η bank έχει 128 Kbytes), των 256 Kbit (οπότε έχει 512 Kbytes κι αυτά είναι που χρησιμοποιούνται συνήθως) ή τέλος του 1 Mbit (οπότε φτάνουμε τα 2 Mbytes ή 2048Kbytes). Κάνοντας όλους τους δυνατούς συνδυασμούς για δύο banks, βλέπουμε οτι ο ST μπορεί να έχει 128K (128+0), 256K (128+128), 512K (512+0), 640K

(512+128), 1024K (512+512 ή 1Mb), 2176K (2048+128), 2560K (2048+512 ή 2.5Mb) και 4096K (2048+2048 ή 4Mb). Εξετάζοντας τώρα τα τέσσερα τελευταία bits της memctrl βλέπουμε πόση μνήμη έχει ο υπολογιστής μας. Τα bits 0 και 1 αναφέρονται στη bank 1, ενώ τα bits 2 και 3 στη bank 0. Οι αντιστοιχίες είναι: 00=128K, 01=512K, 10=2M, ενώ ο συνδυασμός 11 είναι reserved.

<426> resvalid (4): Αν στη θέση αυτή υπάρχει η τιμή 31415926, όταν γίνει reset ο PC (program counter) παίρνει την τιμή της resvector.

<42A> resvector (4): Εδώ βρίσκεται η διεύθυνση της ρουτίνας που εκτελείται όταν γίνει reset. Τοποθετώντας εδώ τη διεύθυνση κάποιας δικής σας ρουτίνας μπορείτε να βάλετε τον ST να κάνει ότι θέλετε εσείς μετά το reset! Για παράδειγμα μπορείτε να κάνετε το πρόγραμμά σας reset-proof!

<42E> phystop (4): Είναι το τέλος της RAM. 80000 για 512Kbytes.

<432> _membot (4): Η αρχή της user memory (ή Transient Program Area, TPA).

<436> _memtop (4): Το τέλος της user memory.

<43A> memval2 (4): Πρέπει κι εδώ να υπάρχει η "μαγική" τιμή 237698AA ώστε να είναι σωστή (valid) η τιμή της memctrl.

<440> seekrate (2): Η μεταβλητή αυτή είναι πολύ σημαντική και καθορίζει το χρόνο που απαιτείται για να κινηθεί η κεφαλή του disk drive από το ένα track στο άλλο. Η default τιμή είναι 3 milliseconds, αλλά μπορείτε να την κατεβάσετε στα 2 ms επιταχύνοντας έτσι τις προσπελάσεις στο δίσκο κατά 33% περίπου! Η κωδικοποίηση έχει ως εξής: 0 = 6ms, 1 = 12ms, 2 = 2ms, 3 = 3ms.

<444> _fverify (2): Εαν η μεταβλητή αυτή έχει οποιαδήποτε τιμή εκτός από μηδέν, τότε μία επαλήθευση γίνεται μετά από κάθε εγγραφή στο δίσκο. Μηδενίζοντάς την επιταχύνουμε τις εγγραφές αλλά υπάρχει κίνδυνος να γίνονται συχνότερα λάθη.

<448> palmode (2): Αν στη θέση αυτή υπάρχει μηδέν το σύστημα βρίσκεται σε NTSC mode, διαφορετικά είναι σε PAL mode(50Hz).

<44A> defshiftmod (2): Αν ο ST γυρίσει από μονόχρωμο mode σε color mode διαβάζει τη νέα resolution από τη θέση αυτή (0=Low, 1=Medium).

<44A> sshiftmod (2): Εδώ υπάρχει ένα αντίγραφο της τιμής του register που περιέχει τη resolution (0=Low, 1=Medium, 2=High).

<44E> _v_bas_ad (4): Η μεταβλητή αυτή περιέχει τη λογική διεύθυνση της video RAM. Η διεύθυνση αυτή είναι πάντα πολλαπλάσιο του 256.

<46A> hdv_init (4): Διεύθυνση της ρουτίνας αρχικοποίησης του σκληρού δίσκου.

<46E> swv_vec (4): Εδώ υπάρχει η διεύθυνση της ρουτίνας που θα εκτελεστεί αν ο ST αλλάξει resolution. Κανονικά γίνεται reset.

<476> hdv_rw (4): Διεύθυνση της ρουτίνας εγγραφής/ανάγνωσης του σκληρού δίσκου.

<47A> hdv_boot (4): Διεύθυνση της ρουτίνας για boot του σκληρού δίσκου.

<484> conterm (1): Τα bits της μεταβλητής αυτής, αρχίζοντας από το δεξιότερο και λιγότερο σημαντικό έχουν την εξής σημασία:

0-Key click on/off, 1-Key repeat on/off, 2-Ηχος μετά το CTRL G on/off.

<485> reserved (1): Reserved

<486> trp14ret (4): Στη θέση αυτή βρίσκεται η διεύθυνση επιστροφής μετά από μία κλήση του TRAP #14.

<4A2> savptr (4): Η μεταβλητή αυτή δείχνει σε μία ασφαλή περιοχή στην οποία σώζονται τα περιεχόμενα των καταχωρητών του

68000 μετά από μία κλήση σε ρουτίνα του BIOS.

<4A6> _nflops (2): Αριθμός των συνδεδεμένων floppy disk drives.

<4BA> _hz_200 (4): Μετρητής για το ρολόι των 200 Hz.

<4C2> _drvbits (4): Ενα 32-bit vector, το κάθε bit του οποίου αναφέρεται σε ένα drive. Το 0 στο A, το 1 στο B κοκ.

<4C6> _dskbufp (4): Η μεταβλητή περιέχει τη διεύθυνση ενός buffer μεγέθους 1024 bytes που χρησιμοποιείται για GSX λειτουργίες και δεν πρέπει να πεηρεάζονται τα περιεχόμενά του από ρουτίνες interrupt.

<4EE> _dumpflg (2): Η τιμή της μεταβλητής αυτής αυξάνεται κατά ένα, κάθε φορά που πιέζετε ταυτόχρονα τα πλήκτρα ALT και HELP ταυτόχρονα. Μόλις η τιμή της γίνει 1, ξεκινά η εκτύπωση της οθόνης στον εκτυπωτή (hardcopy). Η εκτύπωση αυτή μπορεί να διακοπεί (θεωρητικά τουλάχιστον!) πιέζοντας τα πλήκτρα αυτά ξανά.

<4F0> _prtabt (2): Οταν ο εκτυπωτής δεν ανταποκρίνεται μετά από μια ορισμένη χρονική περίοδο (30 δευτερόλεπτα) ένα μήνυμα time-out στέλνεται και η μεταβλητή αυτή παίρνει μια μή μηδενική τιμή.

<4F2> _sysbase (4): Εδώ θα βρείτε τη διεύθυνση στην οποία αρχίζει ο κώδικας του λειτουργικού συστήματος. Κανονικά δηλαδή, η μεταβλητή αυτή περιέχει τη διεύθυνση του πρώτου byte της ROM.

ΠΕΙΡΑΖΟΝΤΑΣ ΤΙΣ SYSTEM VARIABLES...

Καταρχήν θα πρέπει να σημειώσω οτι οφείλετε να είστε πολύ προσεκτικοί όταν αποφασίσετε να "παίξετε" με τις μεταβλητές του συστήματος. Μια μικρή αβλεψία μπορεί να "ρίξει" τον ST σας και τότε ένας απροσδιόριστος αριθμός από τις γνωστές βόμβες θα εμφανιστεί στην οθόνη σας. Οχι οτι θα πάθει τίποτα δηλαδή, αλλά απλά θα ταλαιπωρείστε με συνεχή reset. Πάντως είναι ένα πολύ ενδιαφέρον ταξίδι που σας συνιστώ να κάνετε, γιατί θα αποκομίσετε πολύτιμες εμπειρίες. Μόνο με την πρακτική εξάσκηση θα μάθετε όλα τα μυστικά του ST.

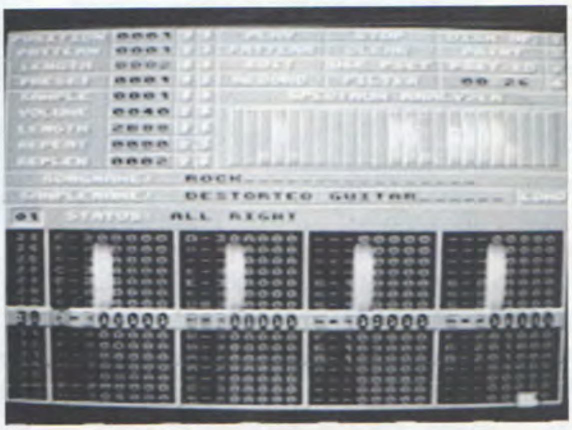
Και μια τελευταία υπόδειξη: Η περιοχή της μνήμης στην οποία βρίσκονται οι μεταβλητές που περιγράψαμε είναι "προστατευμένη", με την ένοια οτι ο 68000 πρέπει να είναι σε supervisor mode αν θέλετε να διαβάσετε ή να γράψετε κάτι σ' αυτήν. Διαφορετικά θα γίνει αυτό που η Motorola αποκαλεί κομψότατα privilege violation και τότε...

Ελπίζω και πάλι να μείνατε ικανοποιημένοι και θα επανέλθω το Σεπτέμβρη με άλλα ενδιαφέροντα θέματα. Αλήθεια, πόσοι από εσάς κουβαλάτε το ST σας μαζί στις διακοπές;

SOUNDTRACKER

ΤΟΥ Δ.ΠΑΓΩΝΗ

Ενα από τα σπουδαιότερα στοιχεία που κάνει την Amiga να ξεχωρίζει από τους άλλους υπολογιστές, είναι ο καταπληκτικός ήχος της. Και δεν αναφερόμαστε μόνο στους θαυμάσιους ήχους που υπάρχουν στα παιχνίδια, αλλά και στα εκπληκτικά προγράμματα μουσικής που σου δίνουν την δυνατότητα να γίνεις συνθέτης και μουσικός χωρίς να έχεις ιδιαίτερες γνώσεις.



Για το λόγο αυτό θα δούμε στο άρθρο μας ένα από τα καλύτερα προγράμματα του είδους, το SOUNDTRACKER. Υπάρχουν πολλές διαφορετικές εκδόσεις του προγράμματος, εμείς θα ασχοληθούμε με την καινούργια έκδοσή του (version 2.4). Καταρχήν το SoundTracker σας επιτρέπει χρησιμοποιήσετε τα μουσικά κομμάτια που συνθέτετε, ξεχωριστά από το βασικό πρόγραμμα, με την βοήθεια μίας μόνο εντολής. Αλλά γι'αυτό θα μιλήσουμε αργότερα. Αφού φορτωθεί το πρόγραμμα, η οθόνη χωρίζεται σε δύο μέρη: στις εντολές που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε και στα τέσσερα κανάλια της Amiga μαζί με τις νότες και την ένταση τους. Στην αριστερή πάνω γωνία υπάρχει ενα μενού με 9 εντολές. Οι τρεις πρώτες είναι συνδεδεμένες μεταξύ τους. Για να γίνει πιο εύκολη η κατανόησή τους θα πρέπει πρώτα να πούμε ότι όταν αρχίζετε μία σύνθεση, το τραγούδι δεν γίνεται να γραφτεί όλο μαζί αλλά χωρίζεται σε ορισμένα κομμάτια που το κάθε κομμάτι αποτελείται από 63 θέσεις. Σ'αυτές τις θέσεις μπαίνουν οι νότες με τη σειρά που εμείς θέλουμε.

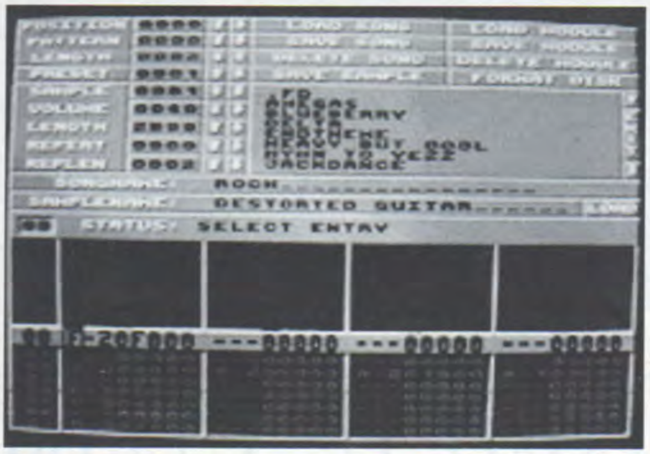
ΟΙ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ

Το POSITION μας δείχνει σε ποιο κομμάτι είναι το τραγούδι (συνεχής αρίθμηση). Το PATERN μας δείχνει τον αριθμό του κομματιού που παίζει εκείνη την στιγμή. Το LENGTH αναφέρεται στον αριθμό των κομματιών που περιέχει το τραγούδι. Το PRESET μας λέει τον αριθμό των οργάνων που περιέχει η δισκέτα. Αυτό εξαρτάται από την έκδοση του προγράμματος, η πρώτη έκδοση έχει σχεδόν 600 όργανα(!!!), ενώ η δεύτερη 250. Το SAMPLE είναι ο αριθμός των οργάνων που περιέχονται σε ένα συγκεκριμένο τραγούδι. Οι υπόλοιπες τρεις εντολές αναφέρονται ειδικά στα στοιχεία των οργάνων. Το LENGTH είναι ο αριθμός που καθορίζει το μήκος του εκάστοτε οργάνου μέσα στην μνήμη. Με το REPEAT και το REPLEN μπορείτε να αλλάξετε την ένταση, τη διάρκεια και τον τόνο του οργάνου. Φυσικά όλα αυτά σε ένα τραγούδι είναι προκαθορισμένα και δεν χρειάζονται αλλαγή εκτός αν θέλετε να κάνετε δικό σας τραγούδι και θέλετε διαφορετικά όργανα. Το SONGNAME μας λέει το όνομα του τραγουδιού που υπάρχει στη μνήμη. Το SAMPLENAME μας δείχνει το όργανο που μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε κάθε στιγμή καθώς και σε ποιά δισκέτα βρίσκεται (το πρόγραμμα ανάλογα με την έκδοση έχει διαφορετικό αριθμό δισκετών).

ΟΙ ΕΝΤΟΛΕΣ

Στο πάνω δεξί μέρος της οθόνης βλέπουμε τις λειτουργικές εντολές του προγράμματος. Με την πρώτη εντολή, PLAY, μπορείτε να αρχίσετε ένα τραγούδι που υπάρχει στην δισκέτα. Εδώ πρέπει να τονίσουμε ότι υπάρχουν δύο είδη τραγουδιών, τα songs και τα modules. Γι'αυτά θα μιλήσουμε όταν αναφερθούμε στις λειτουργίες της δισκέτας. Με την εντολή PATERN μπορούμε να ακούσουμε ξεχωριστά ένα τμήμα του τραγουδιού. Το ποιό θα είναι αυτό, καθορίζεται από το μικρό κουτάκι που βρίσκεται αριστερά και στην μέση της οθόνης, δίπλα από το σημείο που μας λέει για την κατάσταση της δισκέτας. Το ίδιο πράγμα καθορίζεται ακόμα και από το PATERN που βρίσκεται στη πάνω αριστερή γωνία. Η επόμενη εντολή EDIT σας δίνει την δυνατότητα να αλλάξετε ένα τραγούδι ή και να φτιάξετε ένα καινούριο από την αρχή. Αυτό γίνεται με την καθοδήγηση του κόκκινου μικρού τετραγώνου με τα cursor keys. Οι νότες που μπορείτε να γράψετε είναι πάρα πολλές. Οταν φορτώσετε ένα όργανο από τη δισκέτα, τότε το πληκτρολόγιο χωρίζεται σε δύο μέρη. Η σειρά

των αριθμών και η επόμενη σειρά των γραμμάτων αποτελούν την πρώτη οκτάβα του οργάνου, ενώ οι άλλες δύο σειρές των γραμμάτων αποτελούν την δεύτερη οκτάβα. Τώρα πατώντας εναλλάξ το F1 και το F2 παρουσιάζεται και μιά τρίτη οκτάβα. Με το RECORD μπορείτε, ενώ παίζει το τραγούδι να κάνετε οποιαδήποτε αλλαγή, χρησιμοποιώντας όποιο όργανο θέλετε με τη βοήθεια του κόκκινου τετραγώνου. Η

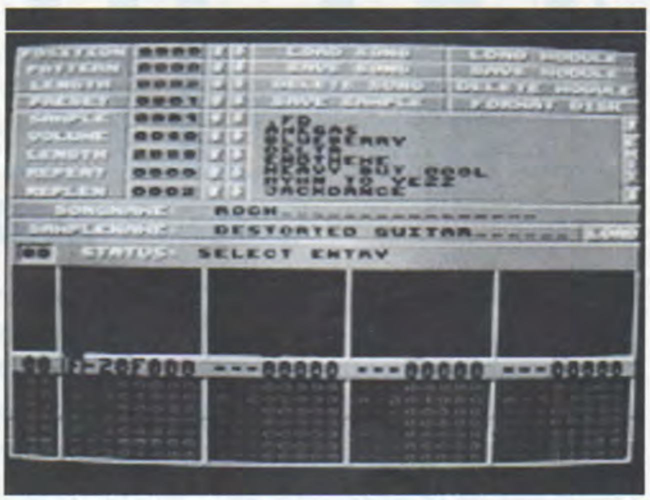


εντολή STOP σταματάει οποιαδήποτε λειτουργία του προγράμματος και σας δίνει την δυνατότητα να δείτε ένα ορισμένο σημείο του τραγουδιού. Με την εντολή CLEAR μπορείτε να καθαρίσετε οποιοδήποτε τραγούδι (song ή module) από την μνήμη. Με το USE PSET φορτώνετε οποιοδήποτε όργανο αφού πρώτα το έχετε διαλέξει με το PRESET. Τότε το SAMPLENAME λέει το όνομα του οργάνου και σε ποιά δισκέτα βρίσκεται. Πατώντας το USE PSET και βάζοντας την ανάλογη δισκέτα το όργανο φορτώνεται.

Ενα πολύ μεγάλο πλεονέκτημα του προγράμματος (που υπάρχει μόνο στην A500 και A2000) είναι η επιλογή FILTER. Αυτή κάνει ένα είδος φιλτραρίσματος στο τραγούδι με αποτέλεσμα η ένταση και η απόδοση του ήχου να γίνεται πάρα πολύ καλύτερη. Η επόμενη εντολή DISK OP, αναφέρεται στις βασικές λειτουργίες της δισκέτας. Οταν διαλέξετε την εντολή αυτή θα βρεθείτε σε ενα μενού με τις παρακάτω εντολές. LOAD SONG: Διαλέγοντας αυτή την εντολή μπορείτε να φορτώσετε ένα τραγούδι από τη λίστα που θα εμφανιστεί ακριβώς από κάτω. Φυσικά κατά τη διάρκεια του φορτώματος θα σας ζητηθούν και τα απαραίτητα όργανα. Εδω ακριβώς βρίσκεται η διαφορά, όπως είχαμε πει προηγουμένως, του song και του module. Στο song χρειάζεται να φορτώσετε τα όργανα μέσα από τις δισκέτες, ενώ το module έχει μέσα του "σωσμένα" τα απαραίτητα όργανα για την εκτέλεση του τραγουδιού και φορτώνεται αμέσως. SAVE SONG: Με την εντολή αυτή σώζετε το τραγούδι που έχετε συνθέσει. DELETE SONG: Σβήνετε ένα τραγούδι από τη δισκέτα. SAVE SAMPLE: Σώζετε ένα οποιοδήποτε όργανο στηδισκέτα. LOAD MODULE: Η λειτουργία της εντολής αυτής είναι η ίδια με την LOAD SONG, μόνο που τώρα φορτώνεις module αντί για song. SAVE MODULE: Με την εντολή αυτή σώζετε οποιοδήποτε τραγούδι με την μορφή module, ενώ η εντολή DELETE MODULE σβήνει κάποιο module από την δισκέτα. Εδώ πρέπει να πούμε ότι για να σώσετε ένα τραγούδι σε μια δισκέτα (song ή module) πρέπει να την έχετε φορμάρει με την εντολή FORMAT DISK. Πρέπει εδώ να αναφερθούμε στην διαφορά που υπάρχει ανάμεσα στην έκδοση 2.3 του προγράμματος (που κάνει format στα 159 tracks!!!) και τη 2.4 που κάνει format στα 79 tracks.

Συνεχίζουμε στο αρχικό μενού τώρα, με την εντολή PRINT, που κι αυτή δεν υπάρχει στην παλαιότερη έκδοση. Με αυτή και τη βοήθεια της εντολής SongPrinter μπορούμε να τυπώσουμε οποιοδήποτε τραγούδι έχουμε συνθέσει με το SoundTracker. Ακόμα μπορούμε να εξετάσουμε ενα τραγούδι για να δούμε ποια όργανα χρησιμοποιεί. Η χρησιμοποίηση της εντολής είναι η εξής: Στην δισκέτα που είναι το τραγούδι πρέπει να υπάρχουν και τα parallel/serial device, port- handler και φυσικά η εντολή SongPrinter. Αφού φορτώσετε την εντολή από το CLI, γράφετε SongPrinter <songname> [-S], [-P], [- L].

Η επόμενη εντολή στο κυρίως μενού είναι η PSET-ED. Διαλέγοντας αυτή την εντολή βρίσκεστε σ' ένα άλλο μενού με τις εξής εντολές: INSERT (βάζετε ένα δικό σας όργανο), DELETE (μπορείς να σβήσεις ενα όργανο), READ PATH (κάνετε directory στη δισκέτα), PRINT (τυπώνετε σε printer), SAVE PLST (σώζετε τα όργανα, USE PSET (διαλέγετε όργανο), SAMPLES (ο αριθμός όλων των οργάνων) και VOLUME (το όνομα της δισκέτας). Ακόμα, υπάρχει ένα χρονόμετρο που λειτουργεί όσο παίζει ένα τραγούδι. Ακριβώς δίπλα υπάρχουν τα 4 κανάλια της Amiga με αριθμούς. Κάτω από το κυρίως μενού υπάρχει κι ένα ANALYZER.



Οπως είχαμε πεί, με την εντολή songplayer, μπορείτε να "τρέξετε" μια μουσική από το CLI. Αυτό γίνεται με τον ίδιο τρόπο όπως και η εντολή songprinter, μόνο που οι βοηθητικοί χαρακτήρες είναι οι [-I], [-O], [-L]. Βασικές διαφορές ανάμεσα στη καινούρια και τις παλιότερες εκδόσεις δεν υπάρχουν, παρά μόνο σε ορισμένες εντολές και σε διάφορες λεπτομέρειες. Τελειώνοντας, πιστεύω ότι το SoundTracker κρατάει γερά τα σκήπτρα του καλύτερου μουσικού προγράμματος και σίγουρα αξίζει να ασχοληθείτε μαζί του

Στο προηγούμενο άρθρο έγινε μια προσπάθεια να περιγραφούν σε γενικές γραμμές τα γραφικά του Archimedes. Τώρα, για να δώσουμε ένα απλό παράδειγμα των όσων έχουμε γράψει προηγουμένως, θα σχεδιάσουμε σε αδρές γραμμές το λογότυπο του USER. Η σχεδίαση θα περιγραφεί με τέτοιο τρόπο ώστε να μπορεί κάποιος που διαθέτει ένα ανάλογο πρόγραμμα σε άλλο μηχάνημα να σχεδιάσει κάτι παρεμφερές. Εδώ θα πρέπει να σημειώσουμε ότι σκοπός μας δεν ήταν η τέλεια αναπαραγωγή του λογότυπου, για την οποία θα χρειαζόταν περισσότερος χρόνος.

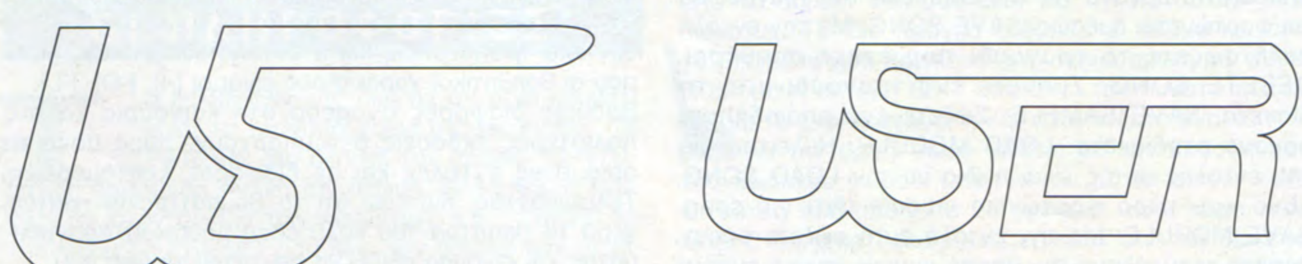
GRAPHICS POWER ΣΤΟΝ ARCHIMEDES

ΤΩΝ Π. ΣΑΡΙΚΑ - Ι. ΣΠΙΝΟΥ

Για το συγκεκριμένο παράδειγμα χρησιμοποιήθηκαν τα προγράμματα DRAW και ATELIER. Με το πρώτο δημιουργήθηκε το object- oriented outline του λογότυπου, ενώ με το δεύτερο οι διάφορες σκιές και τα fills. Το outline θα μπορούσε να έχει επίσης γίνει με ATELIER, αλλά θα ήταν πιο δύσκολο, μια και το DRAW που χειρίζεται καμπύλες Bezier διευκολύνει πολύ τα πράγματα. Ηταν επίσης και μία ευκαιρία να δείξουμε το πως συνεργάζονται τα object-oriented με τα bitmap προγράμματα στον Archimedes.

Η πορεία που ακολουθήθηκε ήταν η εξής: εν αρχή ην το χάος!

Μετά ανάβουμε τον





Archimedes και εγένετω φως. Φορτώνουμε το πρόγραμμα DRAW και με την επιλογή Enter curve ή με το αντίστοιχο icon του toolbox, σχεδιάζουμε χονδρικά το περίγραμμα των πρώτων γραμμάτων, προσπαθώντας όμως να κρατήσουμε κάπως τις αναλογίες μια και αυτό θα διευκολύνει τη μετέπειτα εργασία (σχήμα 1).

Επειτα προσπαθούμε να εξομαλύνουμε το δημιουργηθέν περίγραμμα ώστε να μοιάζει κατά το δυνατόν με το πρωτότυπο (και λέμε κατά το δυνατόν γιατί οι αναλύσεις στις οποίες δουλεύουμε και η δεξιοτεχνία (!!!) μας δεν μας επιτρέπουν να το κατασκευάσουμε ακριβώς όμοιο) όπως φαίνεται στο σχήμα 2.

Αφού δημιουργηθούν τα πρώτα δύο γράμματα έχουμε πλέον τους κατευθυντήριους άξονες για την δημιουργία ολόκληρου του λογότυπου, πχ. το πάχος των γραμμάτων ή την κλίση τους και βασιζόμενοι σ' αυτούς δημιουργούμε το υπόλοιπο (σχήμα 3).

Μπορούμε λοιπόν τώρα να κάνουμε μικροδιορθώσεις και να φέρουμε το outline στο κατάλληλο μέγεθος για την μετατροπή του σε bitmapped. Το resizing αυτό γίνεται σε επίπεδο object γιατί αν γινόταν σε επίπεδο bitmapped θα είχαμε αλλοιώσεις στην ποιότητα του outline που θα προέρχονταν από την μεγένθυση των pixels. Για την μετατροπή χρησομποιείται κάποιο από τα προγράμματα που δίνονται μαζί με τον Archimedes, το Paint. Χρησιμοποιώντας την επολογή get screen area από το μενού του icon bar, μετατρέπουμε σε sprite (σχήμα 4) την περοχή του παραθύρου του draw που περιέχει το λογότυπο και το μεταφέρουμε σε δισκέτα (όποιος φυλάει τα ρούχα του ...) Χωρίς να φύγουμε από το desktop βγαίνουμε από το draw καί το paint και φορτώνουμε το Atelier (αν ο δυστυχής Archimedes μας είχε έστω και 2MB RAM θα μπορούσαμε να τα έχουμε όλα φορτωμένα στη μνήμη) όπου και εισάγουμε το bitmapped λογότυπο.





Στο Atelier θα δημιουργηθούν η σκιά και το περίγραμμα στο λογότυπο και θα γίνουν τα διάφορα γεμίσματα με χρώμα. Αρχικά γεμίζουμε (fill) το εσωτερικό του, με το ίδιο χρώμα που έχει και το περίγραμμα. Ετσι έχουμε πλέον ένα solid USER (σχήμα 5). Αμέσως μετά έπρεπε να δημιουργηθεί το περίγραμμα που αργότερα με το κατάλληλο γέμισμα θα έκανε το λογότυπο να μοιάζει με τρισδιάστατο.







Για να γίνει κάτι τέτοιο υπάρ-

χουν πολλοί τρόποι. Εμείς διαλέξαμε τον πιο απλό έτσι ώστε να μπορούν να τον υλοποιήσουν οι περισσότεροι χρήστες. Αυτός αναλύεται στα παρακάτω βήματα:

1) Αφού επιλέξουμε το background χρώμα σαν transparent, παίρνουμε το λογότυπο σαν sprite (ή brush σε άλλα μηχανήματα).

2) Γεμίζουμε με ένα άλλο χρώμα το λογότυπο και το ξανακάνουμε sprite.

3) Ξαναγεμίζουμε με το αρχικό χρώμα το λογότυπο.

4) Τοποθετούμε το sprite έτσι ώστε να συμπέσει με το λογότυπο στην οθόνη.

5) Κάνουμε αντίγραφα του λογότυπου σε τρόπο ώστε να δημιουργήσουμε ένα λογότυπο 4 pixels φαρδύτερο κατά τη διεύθυνση X και 2 κατά τη διεύθυνση Y (αυτό συμβαίνει γιατί δουλεύουμε σε ανάλυση 640x256 στην οποία το aspect ratio είναι 1:2).

6) Τοποθετούμε το δεύτερο sprite που πήραμε από την οθόνη στο κέντρο του λογότυπου, όπως αυτό έχει διαμορφωθεί τώρα.

Οταν ολοκληρωθούν τα βήματα αυτά θα έχουμε ένα περίγραμμα διαφορετικού χρώματος γύρω από το λογότυπο (σχήμα 6). Επαναλαμβάνουμε οτι υπάρχουν και ευκολότεροι τρόποι για να έχουμε το προηγούμενο αποτέλεσμα αλλά αυτός που παρουσιάσαμε μπορεί να γίνει από οποιοδήποτε μηχάνημα.

Αυτό που πλέον λείπει από τη γενική μορφή του λογότυπου είναι η σκιά. Η διαδικασία που



ακολουθήσαμε για αυτήν δεν διαφέρει πολύ από την αντίστοιχη της πρώτης, όπως θα δούμε άλλωστε αμέσως τώρα:

1) Αφού επιλέξουμε το



background χρώμα σαν transparent παίρνουμε το λογότυπο σαν sprite (ή brush).

2) Γεμίζουμε την πρώτη σκιά που είχαμε φτιάξει με το ίδιο χρώμα που είχε και το εσωτε-



ρικό.

3) Τοποθετούμε το sprite έτσι ώστε να απέχει από το μονόχρωμο λογότυπο 4 pixel κατά κάθε άξονα.

Εδώ πρέπει να τονίσουμε ότι πρέπει να τοποθετηθεί το sprite με τρόπο τέτοιο που θα μας δώσει την ψευδαίσθηση της σκιάς. Για να πετύχουμε κάτι τέτοιο πρέπει να λαμβάνουμε υπόψη μας και την διεύθυνση με την οποία πέφτει το φώς επάνω στο αντικείμενο (σχήμα 7).

Κατόπιν δημιουργούμε την εντύπωση του μεταλλικού, κάνοντας ένα ντεγκραντέ fill (ελληνιστί: πλήρωσις μετά σταδιακής αυξήσεως φωτεινότητος) όπως φαίνεται και στο σχήμα 8.

Σειρά τώρα έχει το fill του περιγράμματος. Επειδή το πρόγραμμα που χρησιμοποιούμε δεν έχει την δυνατότητα να δημιουργήσει ένα τέτοιο εφφέ με μια κίνηση, απαιτούνται περισσότερα βήματα: Πρώτα κόβουμε το περίγραμμα (σχήμα 9) και έπειτα γεμίζουμε τα ενδιάμεσα κομμάτια έτσι ώστε να πετύχουμε το επιθυμητό αποτέλεσμα (σχήμα 10). Τώρα, το μόνο που μένει είναι να ενώσουμε τα κομμάτια με τα κατάλληλα χρώματα (σχήμα 11).

Αυτό ήταν! Πως σας φάνηκε; Ελπίζουμε οτι πήρατε μια καλή γεύση του τι μπορεί να φτιάξει κανείς με απλές εργασίες και σκεφτείτε τί δυνατότητες υπάρχουν αν έχετε εξασκηθεί αρκετά και αφήσετε τη φαντασία σας ελεύθερη!

USER'S LASER AMSTRAD

Θέλετε να μάθετε τί κρύβεται κάτω από αυτή τη περίεργη επικεφαλίδα; Ενα πρόγραμμα γραμμένο εξολοκλήρου στη πιό δυνατή γλώσσαγραφικών για τούς 8μπιτους, σε Laser Basic. Το πρόγραμμα τρέχει σε CPC 464, 664 και 6128. Είμαι σίγουρος ότι πολλοί θα βγάλουν αυτή τη γλώσσα από το συρτάρι τους και θα αρχίσουν να μελετούν συστηματικά.

Καταρχήν δε χρειάζεται να έχετε έτοιμα sprites για να τα χρησιμοποιήσει το προγραμματάκι αυτό, αλλά τα δημιουργεί μόνο του στις γραμμες 20-40. Το Mode είναι Mode 1 -είναι η εντολή |ONHI στη γραμμή 20 - και σας συμβουλεύω να μη το αλλάξετε αν δε γνωρίζετε τι κάνετε. Τρέχοντας το πρόγραμμα η οθόνη θα γεμίσει Userάκια που κινούνται γρήγορα και πολύ ομαλά.

Ας δούμε όμως μερικές από τις βασικές εντολές αναλυτικά.

ΤΟΥ Ν. ΚΡΟΝΤΗΡΑ

Γραμμή 10: Οι εντολές Memory, |MSET και |SSPR μπαίνουν στην αρχή ενός Laser basic προγράμματος (σχεδόν πάντα με τήν μορφή που δίνονται εδώ) για να μην υπάρξουν προβλήματα μνήμης.

Γραμμή 20-40: Οπως είπαμε ήδη, εδώ με την εντολή |CSPR δημιουργείται ένα sprite στην μνήμη του μηχανήματος του οποίου οι διαστάσεις καθορίστηκαν στις εντολές |HGT, |LEN. Στη γραμμή 30 μπορείτε να αντικαταστήσετε την λέξη USER με όποια άλλη θέλετε από έναν έως τέσσερεις χαρακτήρες. Στην γραμμή 40 η |GTBL φορτωνει στο δημιουργημενο sprite την λεξη USER από την οθόνη (επειδή αυτή η εντολή είναι δύσκολη κοιτάξτε και το manual).

Γραμμή 250: Εδώ έχουμε τη πιο δυνατή εντολή της Laser, την |ISET, @A$ η οποία δίνει τη δυνατότητα για άμεση χρήση των interrupts. Αυτό σημαίνει ότι τα sprites κινούνται στην οθόνη ταυτόχρονα δίχως καμία καθυστέρηση, όπως γίνεται σε γλώσσα μηχανής. Αλλάζοντας τον αριθμό που συνοδεύει την εντολή |IRUN αυξάνεται η ταχύτητα (με τιμές που πλησιάζουν το μηδέν) ή μειώνεται (όσο οι τιμές απομακρύνονται από το μηδέν). Προσέξτε επίσης πώς με το πάτημα του Esc διακόπτονται τα interrupts.

Γραμμή 26: Εδώ γίνεται το loop και αναβοσβήνουν τα χρώματα στα sprites. Αν αφαιρέσετε την εντολή Goto 260, θα συμβεί το εξής θαυμάστό: Τα sprites θα συνεχίσουν να κινούνται ενώ εσείς θα μπορείτε να κάνετε ταυτόχρονα κάτι άλλο, ας πούμε να πληκτρολογήσετε ένα πρόραμμα. Μιλάμε δηλαδή για multitasking κατάσταση!

LISTING

```
10   INK 1,1:A%=0:MEMORY 10000: |MSET,10001: |SSPR,200,&7000: |SCLS
20   |ONHI:|SPN,1:|HGT,12:|LEN,12:|CSPR
30   LOCATE 17,13:PRINT "USER"
40   |ROW,94:|COL,30:|SPN,1:|GTBL
50   |SPN,1:|ROW,95:|COL,30:|PTBL
60   |LEN,20: |HGT,20:|MGXV:|SPN,3:|HGT,11:|LEN,19:|CSPR:|COL,32:
     |ROW,95:|GTBL:|LEN,40:|HGT,40:|MGXV
70   |HGT,64: |MGYV: |SPN,2: |HGT,16: |LEN,36: |CSPR: |COL,33: |ROW,98: |GTBL
80   |SET,0: |SPN,1: |SP1,1: |SP2,1: |SP3,1: |SP4,1: |HGT,1: |LEN,0: |COL,8:
     |ROW,37
90   |SET,6:|SPN,2:|SP1,2:|SP2,2:|SP3,2:|SP4,2:|HGT,0:|LEN,1:|COL,5 :|ROW,170
100  |SET,7:|SPN,2:|SP1,2:|SP2,2:|SP3,2:|SP4,2:|HGT,0:|LEN,2:|COL,175: |ROW,3
110  |SET,9:|SPN,3:|SP1,3:|SP2,3:|SP3,3:|SP4,3:|HGT,1:|LEN,1:|COL, 213:|ROW,190
120  |SET,14:||SPN,3:|SP1,3:|SP2,3:|SP3,3:|SP4,4:|HGT,-1:|LEN,-1: |COL,24:|ROW,120
130  |SET,10:|SPN,3:|SP1,3:|SP2,3:|SP3,3:|SP4,3:|HGT,1:|LEN,0:|COL ,61:|ROW,233
140  |SET,8:|SPN,3:|SP1,3:|SP2,3:|SP3,3:|SP4,3:|HGT,0:|LEN,1:|COL,173:|ROW,40
150  |SET,15:|SPN,3:|SP1,3:|SP2,3:|SP3,3:|SP4,3:|HGT,2:|LEN,1:|COL,19:|ROW,45
160  |SET,13:|SPN,1:|SP1,1:|SP2,1:|SP3,1:|SP4,1:|HGT,-3:|LEN,0:|COL,17:|ROW,215
170  |SET,1:|SPN,1:|SP1,1:|SP2,1:|SP3,1:|SP4,1:|HGT,-3:|LEN,2:|COL,23:|ROW,30
180  |SET,4:|SPN,1:|SP1,1:|SP2,1:|SP3,1:|SP4,1:|HGT,2:|LEN,0:|COL,52:|ROW,10
190  |SET,2:|SPN,1:|SP1,1:|SP2,1:|SP3,1:|SP4,1:|HGT,0:|LEN,2:|COL,33:|ROW,96
200  |SET,3:|SPN,3:|SP1,3:|SP2,3:|SP3,3:|SP4,3:|HGT,1:|LEN,2:|COL,46:|ROW,190
210  |SET,5:|SPN,2:|SP1,2:|SP2,2:|SP3,2:|SP4,2:|HGT,0:|LEN,-1:|COL,69:|ROW,139
220  |SET,11:|SPN,2:SP1,2:|SP2,2:|SP3,2:|SP4,2:|HGT,0:|LEN,-2:|COL,219:|ROW,80
230  |SET,12:|SPN,2:|SP1,2:|SP2,2:|SP3,2:|SP4,2:|HGT,-1:|LEN,0: |COL,18:|ROW,242
240  |SCLS
250  A$="WMOVPWMOVOWMOVNWMOVMWMOVLWMOVKWMOVJWMOVIWMOV
     HWMOVGWMOVFWMOVEWMOVAWMOVBWMOVCWMOVD#":|ISET,@A$:
     |IRUN,3
260  FOR A=29 TO 6 STEP -1:INK 1,A:FOR B=1 TO 150:NEXT B:NEXT A:GOTO 260
```

Ξαναλέμε ότι το πρόγραμμα δεν τρέχει σε Locomotive basic.Γι' αυτό πληκτρολογήστε κανονικά,σώστε το,φορτώστε την Laser basic, τρέξτε το και απολαύστε.Πειραματιστείτε και όποια απορία έχετε στην γλώσσα αυτή,εδώ είμαστε εμείς.

DEMOMAKERS

ΤΟΥ Γ.ΑΒΔΟΥΛΑ

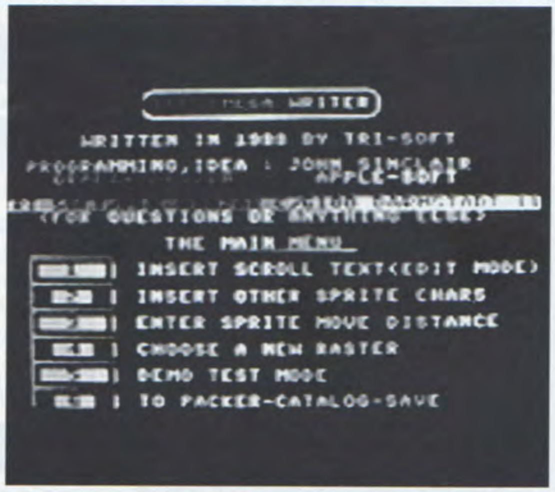
Commodore 64. Ενα μηχάνημα που ίσως αδικήθηκε ή μάλλον παραμελήθηκε (λόγω Amiga). Ενας υπολογιστής που αν δεν κυκλοφορούσε η Amiga ίσως να είχε ακόμα τα σκήπτρα τών Home υπολογιστών, επειδή αφ' ενός έχει καταπληκτικές δυνατότητες ήχου (προνόμιο των Commodore), αφετέρου διαθέτει αρκετά καλές δυνατότητες γραφικών. Αυτό άλλωστε το διαπιστώνουμε αν ασχοληθούμε με προγράμματα ζωγραφικής, ήχου καί κίνησης, προγράμματα που μας κάνουν θεαματική επίδειξη δυνατοτήτων. Εκτός βέβαια από τα παιχνίδια υπάρχουν καί τά DEMO. O σκοπός των DEMO δεν είναι να ικανοποιήσουν τους gamers αλλά να παρουσιάσουν γενικά τις δυνατότητες τού υπολογιστή. Γι' αυτό άλλωστε τα DEMO τα βρίσκουμε στις βιτρίνες των μαγαζιών που πουλάνε υπολογιστές. Στην αρχή τα DEMO ήταν προνόμιο μόνο τών κατασκευαστών προγραμμάτων και των εταιριών υπολογιστών κι αυτός ήταν ο λόγος που οι περισότερες εταιρείες software



διαφημίζουν τα προγράμματά τους μέσω αυτών. Βέβαια, σιγά-σιγά άρχισαν να φτιάχνονται διάφορα προγράμματα τα οποία σας δίνουν τη δυνατότητα να φτιάξετε δικά σας DEMO. Αυτή η κατηγορία προγραμμάτων ονομάζεται DEMOMAKERS. Υπάρχουν πολλά DEMO αλλά λίγα DEMOMAKERS. Θα παρουσιάσουμε μερικά από αυτά με σκοπό να σας παροτρύνουμε να ασχοληθείτε βαθύτερα με τα "κόλπα" και τις δυνατότητες του υπολογιστή σας.

OMEGA WRITER

Ξεκινάμε λοιπόν με τη παρουσίαση του OMEGA WRITER που γράφτηκε από τήν TRI-SOFT. Την ιδέα προγραμματισμού την είχε ο



John Sinclair, ένας προγραμματιστής με πολλές διακρίσεις στο χώρο των utilities, ενώ τα γραφικά και ο σχεδιασμός ήταν δημιουργία της APPLE-SOFT. Αφού φορτώσουμε το πρόγραμμα βλέπουμε ένα μενού με ωραίες εναλλαγές χρωμάτων. Ακόμα κινούνται χαρακτήρες σε όλο το μήκος και πλάτος της οθόνης. Οι βασικές δυνατότητες του μενού είναι: πατώντας το "1" βγαίνετε σε ένα μενού το οποίο αποτελείται από πέντε επιλογές. Η πρώτη επιλογή λέει ότι με τη βοήθεια των cursor keys μπορείτε να μετακινήσετε τι scroll text δεξιά- αριστερά. Η δεύτερη επιλογή, σας δίνει τη δυνατότητα να επιστρέψετε στο αρχικό μενού πατώντας το Return, ενώ η τρίτη σας βοηθάει να μετακινήσετε το scroll text σε μεγάλη απόσταση (40 χαρακτήρες δεξιά ή αριστερά). Κάτω από τη τρίτη επιλογή, παίρνουμε πληροφορίες για το ποιό πλήκτρο πατήσαμε τελευταίο. Στη μέση της οθόνης βρίσκεται ο χώρος στον οποίο γράφουμε τό scroll text. Μετά από το scroll text ακολουθεί

μια επιλογή η οποία αναφέρει που θα τελειώσει το scroll text. Για τους απαιτητικούς υπάρχει ακόμα μία επιλογή η οποία τους επιτρέπει να δούν μιά λίστα μέ τίς παρακάτω δυνατότητες. Πατώντας το shift και A/D μέσα στο text, το scroll πηγαίνει αργά ή γρήγορα αντίστ οιχα.

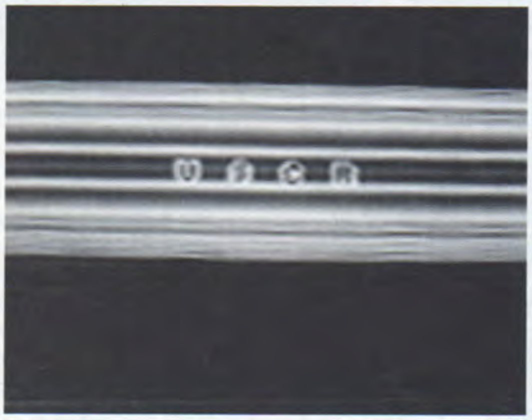
Με το shift πάντα πατημένο έχουμε: με το "E" το scroll σταματάει για μια στιγμή, με τα F/G κλείνουμε ή ανοίγουμε τη μουσική αντίστοιχα, με το H/I εμφανίζο υμε ή όχι τους χαρακτήρες που κινούνται στην οθόνη, με J/K αλλάζουμε την απόχρωση του background, με L/M αλλάζουμε την απόχρωση των χαρακτήρων, με το N αρχίζει η μουσική από την αρχή, ενώ τέλος με τα </> καθορίζουμε τη κατεύθυνση του scroll (δεξιά-αριστερά). Επαναλαμβάνω ότι όλα αυτά γίνονται με πατημένο το shift και το αντίστοιχο πλήκτρο.

Επιστρέφουμε στο αρχικό μενού καί πατάμε "2". Τότε μπορούμε νά αλλάξουμε τα γράμματα του text. Μετά πάλι στο αρχικό μενού μπορούμε να αλλάξουμε τη κίνηση των χαρακτήρων κάθετα καί οριζόντια, πατώντας τό "3". Η επιλογή "4" μας δίνει τη δυνατότητα να αλλάξουμε το χρώμα από το background του scroll, μέσα από μία πα λέτα 8 χρωμάτων. Ακόμα, η επιλογή "5" μας επιτρέπει να δούμε ολοκληρωμένο το DEMO μας. Τέλος, με την επιλογή "6" μπορούμε να σώσουμε και να συμπιέσουμε συγχρόν ως το DEMO που δημιουργήσαμε από το παραπάνω μενού.



DEMOMAKER V1.0

Αλλο ισάξιο πρόγραμμα είναι το Demomaker 1.0. Κατασκευάστρια εταιρεία είναι η W.O.D. Στο πρόγραμμα αυτό, η πρώτη εικόνα που εμφανίζεται στην οθόνη είναι έ να ολοκληρωμένο DEMO φτιαγμένο



από την ίδια την εταιρία. Λόγω όμως του περιορισμένου χώρου θα αναφέρουμε μόνο τις διαφορές του από το OMEGA WRITER, μια και τα δύο προγράμματα έχουν πολλές κοινές επιλογές.

Εδώ έχουμε ένα μενού, κάθε επιλογή του οποίου αντιστοιχεί στα γράμματα από το A ως τό T. Με το A μπορούμε να δι αλέξουμε το μέγεθος του scroll. Υπάρχει βέβαια και η κλασσική δυνατότητα όπου με το C μας δίνεται η ευκαιρία να αλλάξουμε το χρώμα των χαρακτήρων τού scroll δι αλέγοντας ανάμεσα από 5 χρώματα. Η επιλογή E μας επιτρέπει να διαλέξουμε μονόχρωμο ή πολύχρωμο scroll, ενώ με την επιλογή H μπορούμε να φορτώσουμε άλλους χαρακ τήρες, αν βέβαια έχουμε το κατάλληλο πρόγραμμα. Μπορούμε ακόμα να διαλέξουμε τις αποχρώσεις των text που υπάρχουν στην οθόνη με την επιλογή L.

Οι επιλογές P,Q,R είναι καθοριστικές γιατί σε συνεργασία με την H μπορούμε νά τροποποιήσουμε ουσιαστικά σημεία του DEMO. Δηλαδή μπορούμε να αλλάξουμε τον ήχο, τη βασική εικόνα και τους χαρακτήρες. Με την επιλογή S (See Demo) βλέπουμε το DEMO στα ενδιάμεσα βήματά μας αλλά και αφού το τελειώσουμε. Αυτά είναι τα βα σικά χρακτηριστικά του DEMOMAKER V1.0.

Υπάρχουν βέβαια και άλλα DEMOMAKERS αλλά είναι περιττό να τα αναλύσουμε μια και έχουν όλα σχεδόν τις ίδιες επιλογές και δυνατότητες. Αξίζει να ασχοληθείτε μ' αυτή τη κατηγορία προγραμμάτων μια και ο υπολογιστής δεν αποτελεί μόνο μέσο ψυχαγωγίας και διασκέδασης αλλά έχει την δυνατότητα να σας αναπτύξει τό αίσθημα του "προγραμματισμού", ικανοποιώντας με αυτό τον τρόπο τις εσωτερικές παρορμήσεις σας για δημιουργία.



ΤΟΥ Β.ΛΟΥΜΗ

ΟΙ ΚΑΡΤΕΣ ΟΘΟΝΗΣ ΚΑΙ Η ΧΡΗΣΙΜΟΤΗΤΑ ΤΟΥΣ

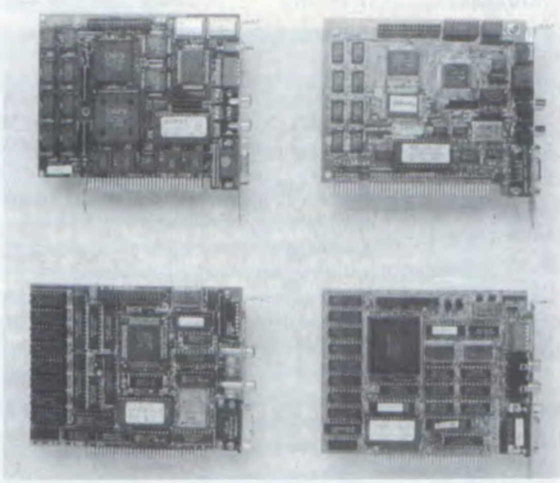
Οπως θα είδατε και στο προηγούμενο άρθρο μας, αγαπητοί αναγνώστες, σκοπός της στήλης είναι να σας παρουσιάσει μερικά από τα χρησιμότερα περιφερειακά που κυκλοφορούν για συμβατούς υπολογιστές και να εξετάσει τις δυνατότητες που δίνουν στους χρήστες. Βέβαια, οι κάρτες οθόνης δεν αντιπροσωπεύουν ακριβώς αυτό που ο καθένας αντιλαμβάνεται σαν "περιφερειακό", όλοι όμως οι χρήστες επηρεάζονται άμεσα από το είδος της κάρτας γραφικών που διαθέτει ο υπολογιστής τους. Γι' αυτό, σήμερα θα εξετάσουμε τις διάφορες κάρτες οθόνης που κυκλοφορούν στην αγορά, σε σχέση με τη χρησιμότητά τους για το χρήστη.

MDA, CGA ΚΑΙ HERCULES

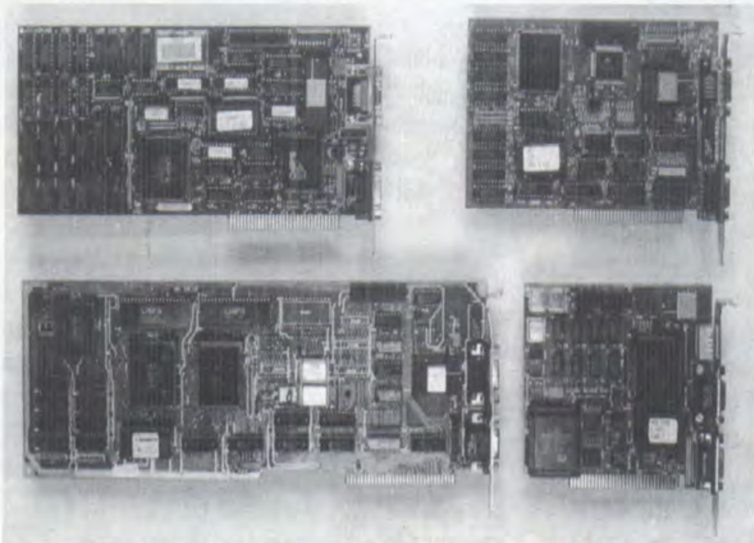
Ας ξεκινήσουμε από την αρχή και από την πρώτη κάρτα οθόνης για συμβατούς υπολογιστές. Πρόκειται για την όχι και τόσο γνωστή κάρτα MDA (Monochrome Display Adapter) που συνόδευε το πρώτο IBM PC, όταν παρουσιάστηκε το 1981. Θα προσέξατε ίσως πως τη χαρακτήρισα σαν "κάρτα οθόνης" κι όχι σαν "κάρτα γραφικών", αφού πράγματι η κάρτα αυτή δε διαθέτει δυνατότητες απεικόνισης γραφικών. Η IBM είχε θεωρήσει ότι οι αγοραστές των πρώτων προσωπικών υπολογιστών θα ενδιαφέρονταν μάλλον για εργασίες όπως η επεξεργασία κειμένου και ο προγραμματισμός, που δεν απαιτούσαν άμεσα δυνατότητες για γραφικά. Εξάλλου, η IBM πρόσφερε την κάρτα CGA (Colour Graphics Adapter), για όσους ήθελαν να χρησιμοποιήσουν γραφικά. Αυτή η κάρτα, είχε τη δυνατότητα να παρουσιάσει μέχρι τέσσερα χρώματα ταυτόχρονα στην οθόνη.

Λίγο καιρό μετά τη παρουσίαση αυτών των καρτών οθόνης από την IBM, οι διάφοροι ανεξάρτητοι κατασκευαστές άρχισαν να παρουσιάζουν κάρτες οθόνης συμβατές με τις προηγούμενες, οι οποίες πρόσφεραν δυνατότητες που ξεπερνούσαν αυτές των αρχικών καρτών και επεξέτειναν τις δυνατότητές τους. Η πιο γνωστή από αυτές τις κάρτες είναι η HERCULES (Hercules Graphics Adapter ή HGA), που είναι είναι συμβατή με την κάρτα MDA και επιπλέον προσφέρει τη δυνατότητα μονοχρωματικών γραφικών. Σύντομα, η κάρτα HERCULES εκτόπισε την MDA από την αγορά και έγινε το στάνταρ της αγοράς.

Ας εξετάσουμε όμως αυτές τις πρώτες κάρτες οθόνης. Η MDA και η HERCULES είναι μονοχρωματικές κάρτες, πράγμα που σημαίνει ότι συνεργάζονται με οθόνες που έχουν τη δυνατότητα να παρουσιάσουν δύο μόνο χρώματα, συνήθως Ασπρο-Μαύρο, Πράσινο-Μαύρο ή Πορτοκαλί-Μαύρο. Αντίθετα, η κάρτα CGA έχει τη δυνατότητα να συνεργαστεί με έγχρωμες οθόνες και να αποδόσει τέσσερα χρώματα ταυτόχρονα. Ολες οι κάρτες έχουν και κατάσταση λειτουργίας κειμένου όπου οι χαρακτήρες σχεδιάζονται από μια μήτρα 8 x 14 pixels. Αυτό δημιουργεί κάποιο πρόβλημα στην ευκρίνεια των χαρακτήρων, που μερικές φορές καταντούν ιδιαίτερα δυσδιάκριτοι. Επιπλέον, οι αρχικές κάρτες CGA παρουσίαζαν ένα τρεμόπαιγμα, ιδιαίτερα κατά το scrolling της οθόνης, που πολλές φορές ήταν ιδιαίτερα ενοχλητικό.



Οι ανεξάρτητοι κατασκευαστές έδωσαν κι εδώ τη λύση, παρουσιάζοντας κάρτες συμβατές με τις τρεις προηγούμενες και οι οποίες μπορούσαν να συνεργαστούν τόσο με έγχρωμες όσο και με μονοχρωματικές οθόνες. Σε αυτές τις τελευταίες, τα χρώματα αποδίδονταν σαν διαβαθμίσεις του βασικού χρώματος. Αυτές οι κάρτες είχαν μεγάλη επιτυχία, και αποτελούν σήμερα συνηθισμένο μέρος ενός φτηνού συστήματος, μαζί με μια οθόνη διπλής συχνότητας για να τις υποστηρίζει. Αποτελούν μια καλή λύση για επεξεργασία κειμένου και προγραμματισμό, όπως και για κάθε περίπτωση κατά την οποία ενδιαφέρει να κρατηθεί χαμηλά το κόστος του συστήματος.



Τέλος, θα πρέπει να αναφερθεί ότι παρουσιάστηκαν στην αγορά και κάρτες όπως η PLANTRONICS, η οποία πρόσφερε περισσότερες στήλες στην κατάσταση λειτουργίας κειμένου, καθώς και άλλες από μεμονωμένους κατασκευαστές, όπως η AMSTRAD, η οποία πρόσφερε μια εκτεταμένη έκδοση της κάρτας CGA, με 16 χρώματα ταυτόχρονα στην οθόνη με ανάλυση 320x200 pixels. Είναι πάντως αλήθεια πως η αγορά ζητούσε ολοένα και υψηλότερη ανάλυση, ποιότητα και περισσότερα χρώματα. Ετσι φτάσαμε στις κάρτες EGA και VGA, οι οποίες είναι συμβατές με τις προηγούμενες.

EGA ΚΑΙ VGA

Ηταν το 1984, όταν η IBM έδωσε στο κοινό την κάρτα EGA (Enhanced Graphics Adapter). Αυτή είχε μέγιστη ανάλυση 640x350 με 16 χρώματα ταυτόχρονα στην οθόνη, διαλεγμένα μέσα από μια παλέτα 64 χρωμάτων. Τώρα οι χρήστες ανακάλυπταν ότι υπήρχαν και άλλα χρώματα πέρα από τα γνωστά Γαλάζιο-Μωβ-Μαύρο-Ασπρο ή Κόκκινο-Πράσινο-Μαύρο-Ασπρο της CGA. Τέλος πια οι μικροί κακοσχεδιασμένοι χαρακτήρες και το τρεμούλιασμα της οθόνης. Η νέα κάρτα είχε μήτρα χαρακτήρων 14x8, hardware scrolling που επέτρεπε την ομαλή και γρήγορη κίνηση των γραφικών στην οθόνη, πράγμα που σήμαινε πολλά για τους κατασκευαστές παιχνιδιών, αλλά και εφαρμογών όπως το CAD καθώς και για τα περιβάλλοντα γραφικών, όπως τα WINDOWS. Ακόμη, η υψηλότερη συχνότητα ανανέωσης της οθόνης έκανε την εικόνα πιο σταθερή και ευδιάκριτη, και η δυνατότητα για επιπλέον γραμματοσειρές (fonts), έδινε νέα διάσταση στις εφαρμογές.

Δυστυχώς, η ποιότητα και οι επιπλέον δυνατότητες της κάρτας EGA έχουν αντίκρυσμα και στις τιμές τόσο της κάρτας όσο και της απαραίτητης οθόνης που τη συνοδεύει. Γι' αυτό απευθύνεται μάλλον στους ειδικούς που ασχολούνται με εφαρμογές CAD, στους εκλεκτικούς παιχνιδάδες και γενικά σε όσους έχουν μεράκι με την ποιότητα. Φυσικά, πέρα από την κάρτα EGA έχουν κυκλοφορήσει και κάρτες με υψηλότερη ανάλυση από την EGA, οι λεγόμενες SUPER EGA, οι οποίες όμως έχουν υπερκεραστεί από το τελευταίο δημιούργημα της IBM, την κάρτα VGA.

Η κάρτα VGA (Video Graphics Array) παρουσιάστηκε από την IBM με την ευκαιρία της παρουσίασης του συστήματος PS/2 και κατόπιν αντιγράφτηκαν οι δυνατότητές της από άλλους κατασκευαστές, οπότε παρουσιάστηκε για συστήματα PC και AT. Είναι συμβατή με τις προηγούμενες κάρτες οθόνης αλλά έχει μέγιστη ανάλυση 640 x 480 με δύο χρώματα, ενώ είναι διαθέσιμες και αναλύσεις 640 x 350 με 16 χρώματα και 320 x 200 με 256(!!) χρώματα στην οθόνη, από μια παλέτα 262144 χρωμάτων. Η μήτρα των χαρακτήρων φτάνει τα 9 x 16 και η ευκρίνεια είναι πολύ καλή. Υποστηρίζονται περισσότερες γραμματοσειρές από ότι στην κάρτα EGA και υπάρχει κι εδώ η δυνατότητα για hardware scrolling. Η συχνότητα ανανέωσης της οθόνης είναι ακόμη υψηλότερη από ότι στην EGA και για πρώτη φορά το σήμα είναι αναλογικό κι όχι ψηφιακό. Υπάρχουν πάντως και κάρτες VGA, που έχουν και έξοδο ψηφιακή, για σύνδεση με απλές οθόνες, ακόμη και κάρτες με έξοδο για σύνδεση με κοινή τηλεόραση.

Οπωσδήποτε, η κάρτα VGA είναι μια αξιοθαύμαστη κάρτα οθόνης. Η απόδοσή της είναι κορυφαία, και κατάλληλη για τις πιο απαιτητικές εφαρμογές, και φυσικά είναι περίφημη για παιχνίδια. Αυτή είναι η κάρτα που επιτρέπει στον κάτοχο ενός συμβατού να αντικρύζει σαν ίσος προς ίσο τον κάτοχο μιας AMIGA. Εχει όμως και τό μειονέκτημα πως απαιτεί αρκετά μεγάλη υπολογιστική ισχύ για να οδηγηθεί σωστά.

ΤΟ ΜΕΛΛΟΝ

Μετά την παρουσίαση της κάρτας VGA από την IBM, οι διάφοροι κατασκευαστές παρουσίασαν κάρτες που προσφέρουν υψηλότερες αναλύσεις της τάξης των 600 x 800, ως 1024 x 1024 με 256 χρώματα ταυτόχρονα στην οθόνη. Πιστεύεται ότι σύντομα η IBM θα παρουσιάσει μια κάρτα γραφικών με ανάλυση ψηλότερη της VGA, που θα θέσει το νέο πρότυπο για τις κάρτες γραφικών. Η εξέλιξη όμως δεν προβλέπεται να σταματήσει, καθώς οι διάφοροι κατασκευαστές αναζητούν τρόπους να βελτιώνουν την ποιότητα των καρτών οθόνης και το αγοραστικό κοινό αυξάνει διαρκώς τις απαιτήσεις του.

Επιλογη

ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ
STAR SEIKOSHA

SOFTWARE
PC COMPATIBLES
ATARI AMIGA
AMSTRAD C64

COMPUTERS
ATARI STE
AMIGA 500
ATARI PC3
HYUNDAI

ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ
JOYSTICKS
ΔΙΣΚΕΤΕΣ
ΜΕΛΑΝΟΤΑΙΝΙΕΣ
ΧΑΡΤΙ ΚΑΛΩΔΙΑ
ΚΑΛΥΜΜΑΤΑ

DESKTOP PUBLISHING CALAMUS
ΕΜΠΟΡΙΚΟ ΠΑΚΕΤΟ ΓΙΑ AMIGA ΚΑΙ ATARI STE
Η ΚΑΛΥΤΕΡΗ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΚΕΙΜΕΝΟΥ ΜΟΝΟ ΣΤΟΝ ATARI STE
ΤΟ ΚΑΛΥΤΕΡΟ ΜΕΧΡΙ ΤΩΡΑ ΠΡΟ-ΠΟ ΓΙΑ ΤΟΝ ATARI
DEALER ΤΗΣ SINGULAR

ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ: ΚΟΥΣΟΥΡΗΣ ΑΓΓΕΛΟΣ   Β. ΣΟΦΙΑΣ 64 ΜΑΡΟΥΣΣΙ   ΤΗΛ. 8065575

ΣΥΜΠΑΝ computers

AMIGA
ATARI ST
ARCHIMEDES
PHILIPS

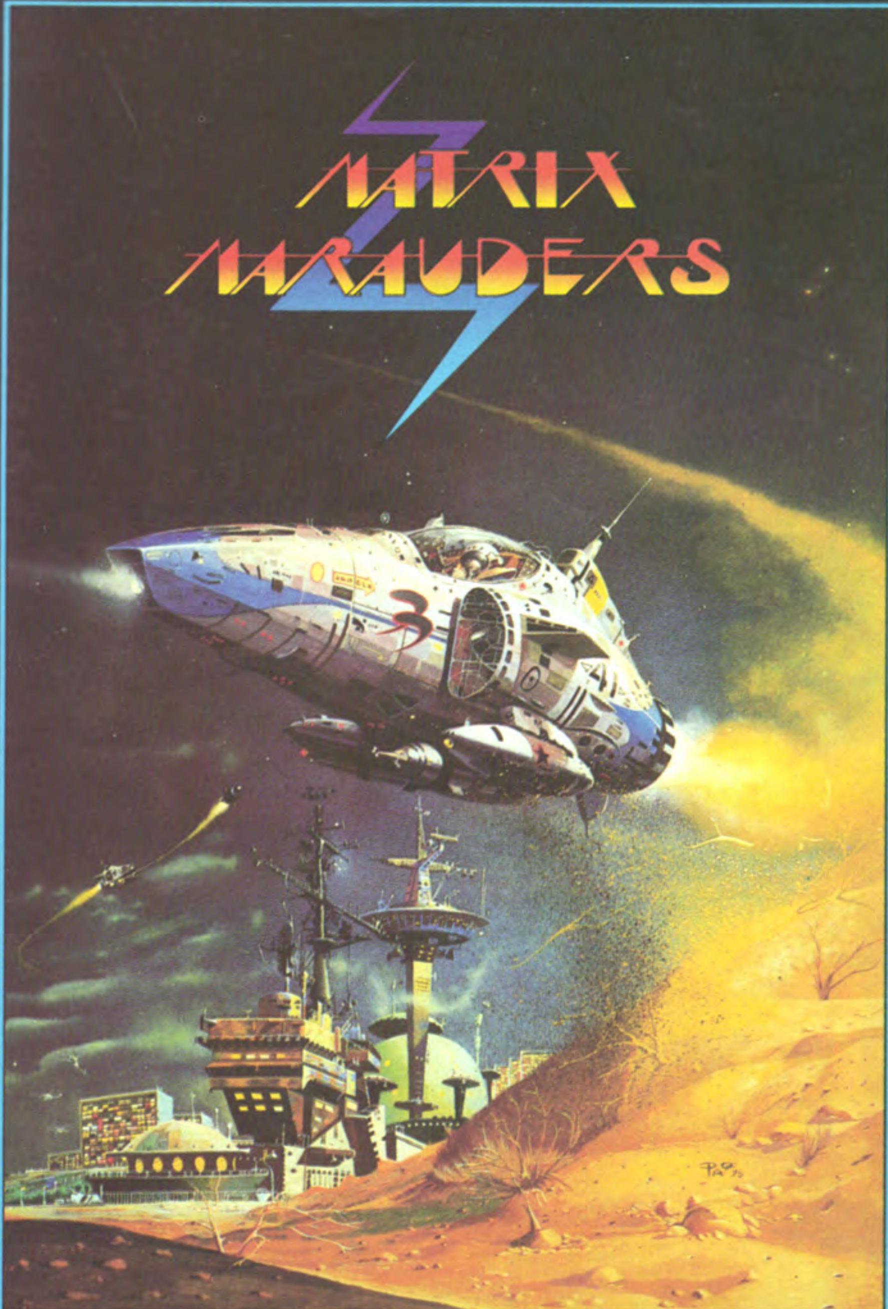
ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΜΗΝΟΣ
Atari 520 ST FM D/D
720 KBytes disk drive
+3 original παιχνίδια + 1 Joystick
89.000!!
ΣΥΜΠΕΡ. Φ.Π.Α.

ΟΛΑ ΤΑ ORIGINAL GAMES

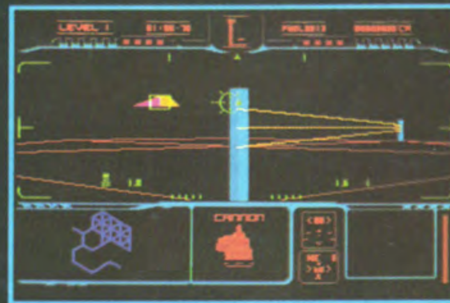
ΤΙΜΕΣ ΕΚΠΛΗΞΗ
ΕΥΚΟΛΙΕΣ ΠΛΗΡΩΜΗΣ

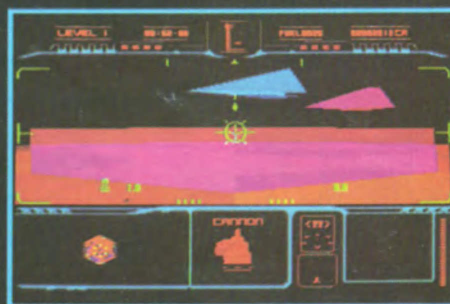
Επωφεληθείτε από τις προσφορές κάθε μήνα

Στουρνάρα 27 και Μπόταση - τηλ. 3625024











MATRIX MARAUDERS

ΓΗ ΕΝΑ - ΕΤΟΙΜΑΣΤΕΙΤΕ ΓΙΑ ΠΡΟΣΓΕΙΩΣΗ. Η ΩΡΑ ΣΑΣ ΗΡΘΕ...

Καθώς ορμάτε ανάμεσα στα συμπλέγματα μαζών των τούνελ του θανάτου, πρέπει να ξεπεράσετε τις επικίνδυνες στρεβλώσεις και στροφές αν θέλετε να συνεχίσετε την πορεία σας στο παιχνίδι. Η θανάσιμη πορεία του αγωνιστικού οχήματος περνάει από ένα δίκτυο ορυχείων τα οποία είναι γεμάτα από bonus (που περιλαμβάνουν ενισχυτές ταχύτητας και κάψουλες καυσίμων), τα οποία πρέπει να συλλέξετε προκειμένου να επιβιώσετε.

Πρόκειται για ένα μοναδικό τρισδιάστατο παιχνίδι δράσης.

Είναι ο φανταστικότερος εξομοιωτής αγωνιστικής οδήγησης που θα βρείτε σ' αυτή την περιοχή του Γαλαξία.

Έχει δυνατότητα σύνδεσης μέσω της σειριακής θύρας για να παίζουν δύο παίκτες ταυτόχρονα.

Digitised ακουστική βοήθεια πλοήγησης.

Πολλαπλή δυνατότητα επιλογής οπλισμού.

Η αποστολή σας; Να αναδειχθείτε Πρώτος Εξολοθρευτής ώστε να γίνετε αποδεκτός ως ο μοναδικός ικανός και κατάλληλος για την αφρόκρεμα των διαγαλαξιακών πιλότων!! Μπορείτε να αντιμετωπίσετε την πρόκληση;

Διάθεση:

DELTA COMPUTERS

ΣΠΑΡΤΗΣ 75 ΧΑΙΔΑΡΙ ΤΗΛ. 5820643 - 5811532

PSYCLAPSE



ΤΟΥ
Ν. ΚΡΟΝΤΗΡΑ

STAR TREK V
THE FINAL FRONTIER

Αυτό το κινηματογραφικό έργο που ήταν αγαπημένη τηλεοπτική σειρά και έγινε αρκετές φορές παιχνίδι είναι πολύ ανθεκτικό. Ποιός ξέρει σε τί οφείλεται αυτό το χάρισμα. Να είναι τα προσεγμένα εφέ, μήπως το σενάριο (θυμάστε το καταπληκτικό πρώτο μέρος στον κινηματογράφο), τα εξωγήινα όντα, το βάθος των χαρακτήρων, το σχήμα του διαστημοπλοίου;

Τέλος πάντων, ότι και να συμβαίνει πρέπει να παραδεχτούμε ότι δεν είναι εύκολο να φτιάξεις ένα πετυχημένο game από ένα τόσο πολύπλοκο έργο. Ας δούμε πώς τα κατάφερε η Mindscape.

Ενώ ακόμα δεν έχουν τελειώσει οι επισκευές στο Enterprise, ξεκινάτε να διασφαλίσετε τη ζωή των πρεσβευτών, που έχουν πέσει όμηροι στα χέρια τρομοκρατών, στο πλανήτη Nimbus III (πρώην πλανήτης της ειρήνης). Αφού διευθετήσατε αυτό το μικρό πρόβλημα, ο αποστάτης Sybok, εκ του πλανήτη Vulkan (μακρινός συγγενής του Spock δηλαδή) έχει καταλάβει το σκάφος (τί θράσος!) και κατευθύνεται προς το Great Barrier στο κέντρο του γαλαξία, όπου υποτίθεται ότι βρίσκεται ο μυθικός πλανήτης Sha Ka Ree από όπου πρωτοξεκίνησε η ζωή. Στο μεταξύ αυτό το ξέρουν και οι Klingons οι οποίοι στέλνουν ένα από τα καλύτερα διαστημόπλοιά τους,το Bird of Pray (ωραίο όνομα) με κυβερνήτη τον νέο και φιλόδοξο Klaa. Βάζετε πορεία για τον Sha Ka Ree αλλά λόγω των βλαβών που υπάρχουν ακόμα στο σκάφος, μπαίνοντας σε υπερταχύτητα πέφτετε στο φαινόμενο της Wormhole.

Το φαινόμενο αυτό είναι κάτι σαν διαστημικός κυκλώνας μέσα στον οποίο εκτός από εσάς, έχουν παγιδευτεί μετεωρίτες και κρύσταλλοι Dilithium. Αυτοί οι κρύσταλλοι είναι πολύτιμοι για σας, καθώς αποτελούν τη μόνη πηγή ενέργειας του Enterprise. Σ'αυτή τη φάση του παιχνιδιού τα Phasers δεν λειτουργούν και έχουν αντικατασταθεί από ελκτικές ακτίνες. Μόλις σημαδέψετε (με αυτόματη στόχευση) ένα Dilithium και ενεργοποιήσετε την ακτίνα, ο κρύσταλος έρχεται στην κατοχή σας. Μην ξεχνάμε όμως τους μετεωρίτες γιατί αν σας χτυπήσουν θα πάθετε κάποια βλάβη, γι'αυτό πρέπει να τους προλάβετε προτού πλησιάσουν με φωτονικές τορπίλλες. Η Wormhole βέβαια δεν είναι επικίνδυνη μόνο γι' αυτό το λόγο, αλλά κυρίως γιατί τα τοιχώματά της είναι φτιαγμένα από βαριά σωματίδια που κινούνται με τρομερή ταχύτητα καταστρέφοντας σιγά σιγά το σκάφος σας αν πέσετε πάνω τους. Η κίνηση μέσα στη Wormhole δεν είναι διαρκώς ευθεία ούτε υπάρχει συνέχεια ο ίδιος χώρος για μανούβρες, πράγμα που κάνει τα πράγματα ακόμα δυσκολότερα. Το καλύτερο είναι να μη χρησιμοποιείτε full speed για να ελέγχετε

ΤΙΤΛΟΣ	Star Trek V
HOUSE	Mindscape
FORMAT	PC
ΤΙΜΗ	5500
TEST	PC
ΔΙΑΘΕΣΗ	Delta Computers

την κατάσταση και να έχετε υψώσει τις ασπίδες. Από άποψη χειρισμού κάθε κρύσταλλος που μαζεύετε σημειώνεται σε ειδικό window, ενώ ένας scanner δείχνει συνεχώς τη θέση σας μέσα στο επικίνδυνο αυτό φαινόμενο μαζί με τα αντικείμενα που πλησιάζουν.

KLINGON MINEFIELD

Βγαίνοντας επιτέλους από τα δύσκολα στο ανοιχτό διάστημα, σας περιμένει μιά έκπληξη: τα Birds of Pray του στόλου των Klingon έχουν την δυνατότητα να τοποθετούν ένα βαρυτικό ναρκοπέδιο γύρω από το σκάφος σας. Αυτές οι νάρκες είναι πολύ ύπουλες γιατί σιγά-σιγά, καθώς είναι κυκλικά τοποθετημένες γύρω σας, σας πλησιάζουν. Μερικές από αυτές είναι υπεραρκετές για να καταστρέψουν το Enterprise. Το πλέγμα των ναρκών φαίνεται καθαρά στο ραντάρ σας, καθώς περιστρέφεται προς δύο διαφορετικές κατευθύνσεις και η μόνη σας ελπίδα για να ξεφύγετε (αν δεν μπορείτε να καταστρέψετε όλες τις νάρκες με τα Phasers) είναι να ανοίξετε έναν διάδρομο και στις δύο σειρές των ναρκών και να περάσετε γρήγορα ανάμεσά τους όταν και οι δύο σειρές ευθυγραμμιστούν.

"...Stardate: 8592.3Captain's Log Captain James T. Kirk

Αφού περάσαμε το Great barrier και ξεφύγαμε από το ναρκοπέδιο των Klingon, αυξήσαμε ταχύτητα. Σε λίγο βρισκόμασταν στον Sha Ka Ree. Σχηματίσαμε μιά ομάδα, ο Spock, ο Dr.McCoy, ο Sybock και εγώ και με το επιβατηγό Copernicus προσγειωθήκαμε στον πλανήτη. Προς μεγάλη έκπληξη του Sybock ο πλανήτης όχι μόνο δεν ήταν το μέρος όπου πρωτοδημιουργήθηκε η ζωή αλλά ήταν η φυλακή και το καταφύγιο ενός ανισόρροπου όντος με τρομερές δυνάμεις. Γυρίζοντας στον Copernicus τον βρήκαμε κατεστραμένο σε τέτοιο βαθμό που δεν υπήρχαν περιθώρια για επισκευή. Ο Sybock προσπάθησε να επικοινωνήσει τηλεπαθητικά με το όν πράγμα που τον οδήγησε στο θάνατό του. Αυτό όμως έδωσε το χρόνο σε μας να έρθουμε σε επαφή με το Enterprise. Ο Spock και ο McCoy διακτινίστηκαν αμέσως αλλά εξαιτίας μιας ξαφνικής βλάβης εγώ έμεινα στον πλανήτη. Τότε εμφανίστηκε μπροστά μου ο Klaa. Ηταν φανερό πως θα υπήρχε μόνο ένας νικητής..."



Before you have even had time to shower, you are informed by Starfleet of a priority seven situation in the neutral zone. The commander of the Starfleet appears on the viewscreen

HAND TO HAND COMBAT

Η μάχη εδώ γίνεται με τεράστια sprites σε κάποια απόκρημνα βράχια του πλανήτη. Επειδή ο πρωταρχικός στόχος της αποστολής σας είναι η αποφυγή της σύρραξης με τους Klingon, πρέπει απλώς να πιάσετε αιχμάλωτο τον Klaa, αφού τον αναισθητοποιήσετε σε μία μάχη σώμα με σώμα χωρίς όπλα. Η οθόνη έχει αλλάξει εντελώς και δεν υπάρχουν άλλες ενδείξεις εκτός από μία μπάρα που δείχνει τη δύναμη των αντιπάλων. Όπως είπα ήδη, οι χαρακτήρες σ'αυτό το στάδιο είναι τα μεγαλύτερα animated sprites που έχω δει ποτέ σε PC (με την εξαίρεση ίσως του Savage). Ως λάτρης των beat'em up όμως θα ήθελα περισσότερα frames στην κίνηση των χαρακτήρων και γενικά περισσότερες κινήσεις. Συγκεκριμένα εσείς έχετε τέσσερεις επιθετικές κινήσεις, δύο με γροθιές και δύο χτυπήματα καράτε με τα πόδια και τέσσερεις αμυντικές. Ο αντίπαλός σας έχει ανάλογες κινήσεις αλλά όχι τις ίδιες. Αυτός ο Klingon είναι πιο δυνατός από σας αλλά πιο αργός, γι'αυτό φροντίστε να αποφεύγετε τις κόντρες και να δίνετε καθαρά χτυπήματα. Μόλις νικήσετε αρχίζει η διακτίνιση στο Enterprise (όχι πάντως με τα γραφικά που θα περιμένατε).

"...Stardate: 8601.9Captain's Log Captain James T.Kirk

Εδώ και μερικές μέρες ο Klaa είναι 'φιλοξενούμενος' στο σκάφος. Σήμερα όμως μου έριξε το γάντι: Να κάνουμε μία μάχη στο διάστημα μέσω του εξομοιωτή μάχης. Εκείνο που με ανησυχεί περισσότερο είναι οι βλάβες του Enterprise."



"Sorry to interrupt your shore leave, Jim, but we received a disturbing transmission from Nimbus III - the planet of Galactic Peace. A terrorist force has captured the planet's single outpost and taken the Federation, Romulan, and Klingon consuls hostage."

B.O.P SIMULATOR

Η τύχη της αποστολής σας εξαρτάται από την έκβαση αυτής της τελευταίας μάχης. Δεν επιτρέπεται να χάσετε ούτε στην εξομοίωση από τον Klingon γιατί θα μειωθεί το κύρος σας και τότε Game over. Ανοίγοντας

τις πόρτες του εξομοιωτή ξαναγυρνάμε στο γνώριμο χειρισμό του σκάφους, αλλά αυτή τη φορά η επιτρεπτή κίνηση γίνεται μέσα σε μία περιορισμένη 'αρένα' τριών διαστάσεων.Βέβαια στην εξομοίωση το Enterprise εμφανίζεται με όλες τις τυχόν βλάβες του (πονηρός ο Klingon) πράγμα που απαιτεί ιδιαίτερη προσοχή. Δεν μπορείτε να αφήσετε σημαντικές ζημιές να διορθωθούν τελευταίες. Από άποψη χειρισμού δεν υπάρχει διαφορά από την κανονική πτηση, ενώ έχουν διαφοροποιηθεί τα όργανα και οι οθόνες. Εκτός από το ραντάρ που δείχνει τα αντικείμενα μεσα στην αρενα έχουμε ακόμα: Bird of pray Distance indicator για να ξέρετε την απόσταση του εχθρικού σκάφους, BOP altimeter και Starship altimeter (αφού βρισκόμαστε -θεωρητικά τουλάχιστον- σε τρισδιάστατο χώρο πρέπει να ξέρετε την διαφορά ύψους ανάμεσα στα δύο διαστημόπλοια). Υπάρχουν επίσης οι Relative and Absolute Directional Indicatotrs οί οποίοι είναι κάπως πολύπλοκοι και γενικά δείχνουν την κίνηση των διαστημοπλοίων. Οι οθόνες και τα όργανα εδώ είναι αρκετά πολύπλοκα και θα χρειαστεί να μελετήσετε κάπως παραπάνω. Η δράση σ'αυτό το μέρος του παιχνιδιού ειναι Elite- like και παρά τον περιορισμένο χώρο κίνησης, η επιτυχία είναι δύσκολη. Για να καταστραφεί ο εχθρός, πρέπει να πλησιάσετε πολύ και να τον χτυπήσετε με φωτονική τορπίλλη ενώ τα Phasers δεν σας δίνουν πολλές ελπίδες για να νικήσετε, αφού οι αντίπαλοί σας φεύγουν γρήγορα από το στόχαστρο. Οι εχθρικές δυνάμεις - ένα ή περισσότερα Birds of Pray- ανταποδίδουν τα πυρά είτε με Phasers είτε με φωτονικές τορπίλλες. Ως γνωστόν αυτά τα διαστημόπλοια έχουν την ικανότητα να γίνονται αόρατα οπότε στο ραντάρ δεν φαίνεται παρά μόνο (με τη βοήθεια του Spock) το ίχνος που αφήνει το σκάφος στην κίνησή του. Σαν εξομοίωση μάχης πρέπει να παραδεχτώ ότι με ικανοποίησε αφού σε αφήνει να κάνεις πολλά κόλπα και να παίξεις αρκετή ώρα πριν χάσεις.



After arriving at Nimbus III, Kirk storms the city, only to be captured by Cybock and the Galactic Army of Light

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - ΟΘΟΝΗ

Η σωστή διακυβέρνηση ενός αστρόπλοιου σαν το Enterprise είναι δύσκολη και πολύπλοκη. Στην αρχική οθόνη αριστερά βρίσκεται το Navigational Display που δείχνει την κίνηση σας μέσα στο διάστημα, καθώς και την ενέργεια που χρησιμοποιεί το σκάφος κάθε στιγμή. Κάτω, βρίσκεται ένας δείκτης της κατεύθυνσης που πρέπει να ακολουθήσετε για να φτάσετε στον προορισμό σας και το ραντάρ που μπορεί να αυξομειώσει την εμβέλειά του. Δεξιότερα έχουμε κάτι 'συνολάκια' ενδείξεων, ας τα δούμε: το πρώτο είναι το Power Gauge όπου έχουμε ενδείξεις για την κατάσταση των Phasers, της ασπίδας, την Engine Power, την ενέργεια που χρησιμοποιεί το σύστημα διατήρησης ζωής και το Average power usage. Οι ενδείξεις των Phasers και της ασπίδας εμφανίζονται μόλις τα ενεργοποιήσετε. Δίπλα από αυτές τις ενδείξεις είναι το Power Gauge για τα οπλικά συστήματα. Ακριβώς από κάτω είναι η TTL (Total Power) που δείχνει την ενέργεια που παράγεται από τις μηχανές. Όσο ο δείκτης παραμένει στο πράσινο δεν υπάρχει πρόβλημα αλλά μόλις αγγίξει την κόκκινη γραμμή πρέπει να ανησυχείτε. Η άλλη οριζόντια μπάρα που γράφει Dilithium είναι ο μετρητής των καυσίμων. Φυσικά μόλις τα καύσιμα τελειώσουν χάνετε.

Ο χειρισμός μπορεί να γίνει με δύο τρόπους:είτε κατευθείαν από το πληκτρολόγιο η μέσω των πλήκτρων F1-F6 με τα οποία επικοινωνείτε με τους υπόλοιπους χαρακτήρες του παιχνιδιού. Μέσω του πληκτρολογίου να σημειώσουμε ότι έχετε πρόσβαση σε όλες σχεδόν τις εντολές αλλά μέσω των χαρακτήρων μπορείτε να ζητήσετε μερικές πιο εξειδικευμένες εργασίες που αντιστοιχούν στην αρμοδιότητα του καθενός. Μόλις πατήσετε ένα από τα F1- F6, ακούγεται ο ήχος της κλήσης και εμφανίζεται με Digitised γραφικά ο χαρακτήρας που καλέσατε. Με τους κερσορες τωρα επιλέγετε την δουλειά που θα του αναθέσετε. Ας ξαναθυμηθούμε μαζί τα πρόσωπα του έργου και του παιχνιδιού:

Mr.Spock: ο πρώτος αξιωματικός του σκάφους, ειδικός σε επιστημονικά θέματα. Σ'αυτόν πρέπει να αναθέσετε τον εντοπισμό των διαστημοπλοίων των Klingons.

Dr.Leonard McCoy: Ελπίζω πως όλοι θα ξέρετε το γιατρό που του



In spite of Scotty's hard work and expertise, the Enterprise is still in need of much repair. "I think you gave me too much time, Captain."

έχουν δώσει το παρατσούκλι "Bones". Είναι ο αγαπημένος μου ήρωας της σειράς και ομολογώ ότι δεν μου άρεσε καθόλου που έχει υποβαθμιστεί ο ρόλος του στο παιχνίδι.

Mr.Sulu: Ο ειδικός στην πλοηγηση του Enterprise.

Pavel Andreievich Checov: (ώστε αυτό ήταν ολόκληρο το όνομά του!): ειδικός στα όπλα επιθετικά και αμυντικά συστήματα.

Miss Uhura: Η δεσποινίς Uhura έχει αναλάβει την επικοινωνία και χειρίζεται όλα τα μηχανήματα για να συνενοούμαστε στο διάστημα μέσα από εκατομμύρια γλώσσες (αν ξέρετε μόνο Basic δηλαδή είσαστε άξιοι της τύχης σας).

Montgomery "Scotty" Scott: Ο ακούραστος μηχανικός που θα προσπαθήσει να κάνει οτιδήποτε του ζητήσετε.

Αυτά με τους πρωταγωνιστές του Star Trek και να μη σας ξαναπιάσω αδιάβαστους. Υπάρχουν τρείς βαθμίδες δυσκολίας στο παιχνίδι που μπορείτε να διαλέξετε ξεκινώντας: Cadet,Captain,Admiral. Ένας Gamer



που θέλει να ευχαριστηθεί παιχνίδι πρέπει να διαλέξει από Captain και πάνω ενώ αν θέλετε να δείτε τα γραφικά Cadet. Να πούμε εδώ ότι το παιχνίδι δεν σώζει, αλλά μπορείτε να παίξετε απ'όπου θέλετε αφού έχετε περάσει τις αποστολές. Ολοκληρώνοντας να προσθέσουμε πως με την χρήση AT θα έχετε φανερή βελτίωση στην απόκριση των πλήκτρων και η ύπαρξη σκληρού δίσκου θα σας φανεί πολύ χρήσιμη καθώς το παιχνίδι είναι πέντε δισκέτες.

ΟΠΛΙΣΜΟΣ - ΒΟΜΒΕΣ

Το Enterprise έχει δύο ειδών επιθετικά όπλα: τα Phasers και τις φωτονικές τορπίλλες. Τα Phasers είναι ιδανικά για στόχους που έχουν μικρή θωράκιση (όπως είναι οι μαγνητικές νάρκες) αλλά δε λειτουργούν πάντοτε. Οι φωτονικές τορπίλλες από την άλλη είναι πολύ ισχυρές και μπορούν να καταστρέψουν τα πάντα. Αντίθετα όμως από τα Phasers είναι περιορισμένες(μόνο 18) γι'αυτό χρησιμοποιήστε τις με σύνεση. Οι τορπίλλες οπλίζονται ανά τέσσερεις ενώ με το πάτημα του πλήκτρου A έχετε αυτόματη στόχευση. Για άμυνα υπάρχουν οι ασπίδες -μπορείτε να πείτε στον Scotty να τις ενισχύσει.

Οποιοδήποτε αντικείμενο ή ακτίνα (ας είναι καλά οι Klingon) σας χτυπήσει θα προκαλέσει αρχικά την μείωση της ασπίδας και στη συνέχεια την καταστροφή ενός μέρους του σκάφους. Διαλέγοντας τον Spock ή πατώντας το πλήκτρο F8 μπορείτε να ζητήσετε να δείτε τις βλάβες. Θα εμφανιστεί τότε σχηματικά το σκάφος και με κόκκινο θα σημειώνονται οι χτυπημένες περιοχές. Πατώντας Return θα βγει μια λίστα των ζημιών. Μπορείτε τώρα να δώσετε προτεραιότητα στις επισκευές που θα γίνουν.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά είναι γενικά πολύ καλά έως άριστα, ενώ σε VGA είναι σχεδόν τέλεια αφού είναι μία από τις ελάχιστες περιπτώσεις που χρησιμοποιούνται -κρατηθείτε- και τα 256 χρώματα της κάρτας! Όσοι πεινασμένοι για φοβερά γραφικά τρέξτε. Και στην EGA βέβαια έχει δοθεί μεγάλη προσοχή, ενώ οι περισσότερες εικόνες είναι Digitised. Στις μάχες στο διάστημα τα γραφικά είναι τύπου vector, ενώ γενικά η κίνηση είναι καλή -αλλά αργή αν δεν χρησιμοποιείτε μηχάνημα με πολλά MHz-. Το μέγεθος των γραφικών και των sprites πρέπει να παραδεχτούμε ότι είναι από τα μεγαλύτερα που έχουμε δει ποτέ. Στον ήχο το παιχνίδι δεν έχει ιδιαίτερες επιδόσεις εκτός ίσως από την αρχική μουσική που είναι το θέμα του Star Trek μέσα από το ηχειάκι των συμβατών. Τα ηχητικά εφέ είναι λίγα και το παιχνίδι δεν υποστηρίζει καμιά κάρτα ήχου.



After over taking the only outpost, ironically named Paradise, Sybock used his mystic powers to turn the three consuls to his cause ... the search for the planet of Eden, Sha Ka Ree.

ΓΕΝΙΚΑ

Εκτός από το όνομα Star Trek είναι αυτό το παιχνίδι έχει ένα φανταστικό προτέρημα, τα γραφικά του. Μια από τις λίγες φορές που αξιοποιούνται 256 χρώματα δίνοντας εξαιρετικές οθόνες. Η "κατώτερη" κάρτα που μπορεί να χρησιμοποιήσει το παιχνίδι είναι η EGA πράγμα που κάνει απαραίτητη την ύπαρξη ενός XT, αν θέλετε να αποφύγετε τον χελωνισμό. Από άποψη gameplay μου φάνηκε σχετικά εύκολο και οι έμπειροι gamers δεν θα χρειαστούν περισσότερες από επτά ώρες για να το τελειώσουν! Με ικανοποίηση πάντως διαπίστωσα πως ήθελα να το ξαναφορτώσω και να ξαναπαίξω. Επειδή δεν είχα την τύχη να δω το αντίστοιχο έργο στον κινηματογράφο, παρά μόνο μερικές σκηνές, δεν είμαι σε θέση να σας πω κατά πόσο μεταφέρθηκε η ατμόσφαιρα του έργου στο παιχνίδι. Το σίγουρο είναι πως μια μεγάλη μερίδα gamers θα μείνουν ικανοποιημένοι αφού υπάρχουν στοιχεία Beat'em up, space combat simulation, διακυβέρνηση διαστημοπλοίου και ένας συνδυασμός στρατηγικής με γρήγορα αντανακλαστικά. Ελπίζω να σας κρατήσει στο μόνιτορ μέχρι την άφιξη του Star Trek VI.

ΓΡΑΦΙΚΑ	98
ΚΙΝΗΣΗ	85
ΗΧΟΣ	82
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	92
ΠΛΟΚΗ	87
ΠΑΚΕΤΟ	92
ΑΝΤΟΧΗ	83
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	84
ΓΕΝΙΚΑ	**91**

ADVENTURERS'

ΤΩΝ Ν. ΚΡΟΝΤΗΡΑ
Α. ΜΑΡΙΝΟΥ

COLONEL'S BEQUEST





Η Sierra για μία ακόμα φορά μας προσφέρει ένα πολύ ποιοτικό παιχνίδι σε συνδυασμό με πρωτότυπο σενάριο. Είναι από τις ελάχιστες φορές που ένα adventure έχει τόση διαφορά από ότι έχει κυκλοφορήσει μέχρι στιγμής και ταυτόχρονα δεν έχει δανειστεί την υπόθεσή του από τον κινηματογράφο.

ΤΙΤΛΟΣ	Colonel's Bequest
HOUSE	Sierra
FORMAT	PC
ΤΙΜΗ	8400
TEST	PC
ΔΙΑΘΕΣΗ	Greek Software

ΣΕΝΑΡΙΟ

Χρόνος: 1925. Τόπος: Tulane University, Νέα Ορλεάνη. Στο διάλειμμα του μαθήματος η Laura Bow (ηρωίδα του παιχνιδιού) συζητάει με τη φίλη της Lillian Prune. Η Lillian προσκαλεί την φίλη της στο αρχοντικό του Θείου της Colonel Henri Dijon, όπου θα γίνει μια οικογενιακή συγκέντρωση το Σαββατοκύριακο. Φτάνοντας στο επιβλητικό αρχοντικό τις υποδέχεται ο Jeeves, ο σιωπηλός μπάτλερ του συνταγματάρχη. Τις οδηγεί στην τραπεζαρία όπου βρίσκονται ήδη όλα τα υπόλοιπα μέλη της οικογένειας. Σε λίγο μπαίνει και ο συνταγματάρχης καθισμένος στην αναπηρικό του καρότσι. Χωρίς πολλά λόγια ανακοινώνει πώς η περιουσία του θα μοιραστεί σε ίσα μερίδια σε όλους και εάν κάποιος πεθάνει το μεριδιό του θα το μοιραστούν οι υπόλοιποι. Ο συνταγματάρχης φεύγει και μετά από αυτή την ψυχρολουσία τα μέλη της οικογένειας αρχίζουν να δυσανασχετούν με την απόφαση του. Η Lillian και η Laura ανεβαίνουν στο δωμάτιό τους.

Σ'αυτο το σημείο αρχίζει το παιχνίδι. Παίρνετε τον ρόλο της φιλοξενούμενης Laura και πρέπει να ανακαλύψετε τί προθέσεις έχουν τα μέλη της οικογένειας.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - ΛΕΞΙΛΟΓΙΟ

Ο χειρισμός είναι αυτός που έχει καθιερώσει η Sierra στα τελευταία της παιχνίδια. Τα πλήκτρα F1-F9 έχουν εξειδικευμένες εργασίες (Help, ήχος, επανάληψη εντολής, Save, Restore, Restart). Με κάποια άλλα πλήκτρα έχουμε Quit, Pause, μεταβολή της ταχύτητας του χαρακτήρα, Inventory και αρκετά άλλα που κάνουν τον χειρισμό πολύ εύκολο και σωστό. Ο έλεγχος του χαρακτήρα γίνεται και με το Joystick και με τους κέρσορες. Ενα ενδιαφέρον στοιχείο στην περιπέτεια είναι πως ο χρόνος δεν κυλάει αν δεν επισκεφθείς το σωστό μέρος και δεν δεις την κατάλληλη οθόνη. Ετσι μπορείς να μαζεύεις αντικείμενα και πληροφορίες χωρίς να περνάει ο χρόνος. Κάθε φορά που βλέπετε την σωστή οθόνη εμφανίζεται ένα ρολογάκι και περνάει ένα τέταρτο της ώρας. Το λεξιλόγιο του παιχνιδιού τώρα δεν είναι το πλουσιότερο δυνατό ούτε το καλύτερο που έχουμε δει, αλλά είναι ικανοποιητικό μέσα στον όγκο της περιπέτειας. Αυτό που θα αρέσει στους καθαρόαιμους adventurers είναι οι αρκετά μεγάλες περιγραφές και οι εκτενείς διάλογοι.



ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ

Ενα μεγάλο πλεονέκτημα του παιχνιδιού είναι το πλήθος των χαρακτήρων που έχει. Δεν είναι περιστασιακά πρόσωπα που θα εμφανιστούν μία φορά μόνο αλλά έχουν συγκεκριμένα κίνητρα δράσης μέσα στο παιχνίδι. Υπάρχουν 12 άνθρωποι-χαρακτήρες στο παιχνίδι και 3 ζώα. Ας τους δούμε πιό προσεκτικά: Laura Bow, η ηρωίδα του παιχνιδιού 20 χρονών σπουδάζει δημοσιογραφία και έχει ταλέντο ντέντεκτιβ. Colonel Dijon ουδέν σχόλιο. Lillian Prune, ανηψιά του συνταγματάρχη και αρκετά απελευθερωμένη για την εποχή του '20. Ethel Prune, μητέρα της Lillian και αδερφή του συνταγματάρχη Dijon. Gertrude Dijon, χήρα του

P A R A D I S E

αδερφού του συνταγματάρχη, θέλει να είναι το αφεντικό σε όλα και της αρέσουν τα μαργαριτάρια. Gloria Swansong ανηψιά του συνταγματάρχη, της αρέσουν τα πλούτη και η κοσμική ζωή. Rudolph Dijon, ποτέ δεν τον συμπάθησα αυτόν τον τύπο. Clarence Sparrow, ο δικηγόρος και διαχειριστής της περιουσίας του συνταγματάρχη. Dr.Wilbur C.Feels, προσωπικός γιατρός του συνταγματάρχη, δεν πηγαίνει πουθενά χωρίς το μονόκλ του. Jeeves, ο σιωπηλός μπάτλερ. Fifi, τις λεπτομέρειες για την χμμ.. σχέση της με τον συνταγματάρχη τις κρατάω για τον εαυτό μου, είδατε με τί τρόπο κοιτάζει τον Jeeves; Celie, η μαγείρισσα εξαιρετικά προληπτική και λένε..., λένε πως αχολείται με βουντού. Αυτά με την οικογένεια Dijon (σκέτη Τόλμη και Γοητεία γίναμε) και ας δούμε ακόμα τα τρία ζώακια που είναι σημαντικά για την εξέλιξη της περιπέτειας: Beauregard, το γέρικο κυνηγόσκυλο που κοιμάται όλη μέρα. Blaze, ένα άλογο είναι πάντα άλογο ακόμα και όταν γεράσει (αν σας κλωτσήσει θα καταλάβετε). Polly, ο παπαγάλος που ξέρει πολλά και λέει λίγα!





ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Το επίπεδο των γραφικών στο Colonel's Bequest είναι πολύ υψηλό, χάρη στη νέα τεχνική της Sierra. Τολμώ να πω οτι σ'αυτό το παιχνίδι τα γραφικά είναι ιδιαίτερα προσεγμένα και δημιουργούν μια ατμόσφαιρα πολύ ταιριαστή στην αστυνομική πλοκή. Λεπτομερώς είναι σχεδιασμένα όλα τα αντικείμενα και ανεξάρτητα ποιά κάρτα γραφικών χρησιμοποιείτε δεν θα υπάρξει πρόβλημα στην αναγνώρισή τους. Πολύ προσεγμένα είναι τα χρώματα και δίνουν εναν noir(!) φωτισμό στο παιχνίδι. Υπάρχουν πάνω από 60 τοποθεσίες στο νησί για να κινηθείτε και να ανακαλύψετε. Ολοι οι χαρακτήρες που αναφέραμε έχουν ικανοποιητικό animation ενώ η μουσική είναι αρκετά καλή και τονίζει την ατμόσφαιρα σε πολλά σημεία. Τα ηχητικά εφφέ είναι πολλά και πετυχημένα. Το παιχνίδι επισης υποστηρίζει τις περισσότερες από τις κάρτες μουσικής και εμείς που είχαμε την τύχη να το ακούσουμε σε Ad Lib μείναμε απόλυτα ικανοποιημένοι.

Η ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Η ώρα είναι 7μμ. Βρίσκεσαι στο δωμάτιό σου και η Lillian βγαίνει για να φρεσκαριστεί στο μπάνιο. Πηγαίνεις στην τσάντα σου και παίρνεις το σημειωματάριό σου. Μπες στο δωμάτιο δεξιά. Look, βλέπεις την Ethel, Talk to Ethel, Ask ethel about Lillian, πήγαινε δύο δωμάτια αριστερά, μπες στο βόρειο δωμάτιο που είναι το μπάνιο. Look, Look Lillian, περίμενε τη σειρά σου για να πλυθείς, Look tub, βγαίνεις από το μπάνιο, Look armoire, πήγαινε στο αριστερό armoire, δώσε Look armoire, look floor, move armoire. Βρίσκεις ένα μυστικό δωμάτιο, προχώρα χωρίς να ανοίξεις τις πόρτες. Κάνε Look Holes και στους δύο πίνακες, σε κάποιον από τους δύο θα δεις μια συζήτηση. Αφού βγεις από εκεί που μπήκες κατεβαίνεις τις σκάλες, πήγαινε τέρμα πάνω και δεξιά, τώρα προχώρα όλο δεξιά μέχρι την κουζίνα, Open Refrigerator. Παίρνεις το κόκκαλο. Γυρνάς στο χωλ, Move mirror, ακόμα ένα μυστικό δωμάτιο κάνε τα ίδια όπως προηγουμένως, τώρα στο ρολόι απέναντι από τον καθρέφτη θα βρεις ακόμα ένα μυστικό δωμάτιο...

Αυτή είναι μια ενδεικτική εισαγωγή στο παιχνίδι αλλά είναι προτιμότερο να σας δώσουμε κάτι διαφορετικό. Πού θα βρείτε τα αντικείμενα και σε τί χρησιμεύουν:

Crowbar: στο Carriage house και θα το χρησιμοποιήσετε στο πάτωμα του Chappel και στο Vault στον τάφο.

Valve Handle: στο visor of armour (μέσα στην πανοπλία δηλαδή) και θα το βάλετε στην βάση του αγάλματος στο Hedge garden και θα το στρίψετε (turn).

Necklace: μετά την τρίτη πράξη μπορείτε να βρείτε αυτό το αντικεί μενο στο Dog house και αν το δώσετε στην Celie θα σας επιτρέψει να μπείτε στο σπίτι της.

Elevator key: στο δωμάτιο του συνταγματάρχη όταν αυτός απουσιάζει.

Crackers: στο cellar room και πρέπει να τα δώσετε στον παπαγάλο, ένα σε κάθε πράξη για να σας αποκαλύψει πολλά.

Medicinal bottle: στο σκουπιδοτενεκέ στο bathroom και πρέπει να το εξετάσετε με το μονόκλ που θα βρεθεί στο πτώμα του Wilbur.

Carrot: (το αγαπημένο λαχανικό της Sierra) θα το βρείτε στο σπίτι της Celie αφού σας αφήσει να μπείτε και είναι απαραίτητο για να πάρετε το Lantern που είναι στο σταύλο πίσω από τον Blaze.Το Lantern ανάβει με τα σπίρτα που βρίσκετε στο πτώμα του Clarence.

Να πούμε ακόμη ότι για να βρείτε το δολοφόνο στο τέλος της περι πέτειας πρέπει να είσαστε υπομονετικοί και παρατηρητικοί (ποιός φο ράει άρωμα, ποιός καπνίζει, με ποιό τρόπο δολοφονήθηκε η Gloria ή ο Wilbur. Αν απορείτε τέλος πού εξαφανίζονται τα πτώματα γιατί δεν κοιτάτε στο υπόγειο;



ΓΕΝΙΚΑ

Το παιχνίδι μας άφησε τουλάχιστον ευχαριστημένους μετά από πολλές ώρες μπροστά στο μόνιτορ. Η ποιοτητά του γίνεται φανερή αμέσως σε κάθε τομέα. Ιδίως οι λεπτές ισσορoπίες που υπάρχουν ανάμεσα στις σχέσεις των χαρακτήρων, οι πολλαπλοί φόνοι δίχως να μπορείς να επέμβεις παρά μόνο στο τέλος της περιπέτειας και οι λεπτομερειές του κινούνται σε επίπεδα μυθιστορήματος της Αγκάθα Κρίστι. Να επισημάνουμε επίσης κάτι πολύ σημαντικό: μέσα στον ανδοκρατούμενο - έως σωβινιστικά αντρικό κόσμο - των Computer Games η Sierra είναι μία από τίς ελάχιστες περιπτώσεις που για μια ακόμα φορά έχει σαν ήρωα του παιχνιδιού μία γυναίκα, ενώ ταυτόχρονα οι 7 στους 12 χαρακτήρες είναι γυναίκες. Ολοκληρώνοντας, να πούμε πως συγκαταλέγουμε το game αυτό μέσα στα τρια πιο προσεγμένα παιχνίδια της εταιρίας.

ΓΡΑΦΙΚΑ	92
ΚΙΝΗΣΗ	84
ΗΧΟΣ	83
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	88
ΠΛΟΚΗ	97
ΠΑΚΕΤΟ	94
ΑΝΤΟΧΗ	93
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	82
ΓΕΝΙΚΑ	**92**

ADVENTURERS'

ΤΟΥ Α. ΜΑΡΙΝΟΥ

DAVID WOLF



Κυρίες και κύριοι, το παιχνίδι αρχίζει. Αντίπαλοι σήμερα είναι, από τη μια μεριά ο David Wolf, παίδαρος, ωραίος με σπορ αμφίβια αμαξάρα που εκτοξεύει ατάκες απο φτηνά έργα και από την άλλη η εγκληματική οργάνωση Viper, που αποτελείται απο έναν θεότρελο χοντρό και άλλους δύο τρελούς. Εντάξει το ξέρω τα πράγματα φαίνονται δύσκολα για τον David, εκτός κι αν πάρετε εσείς τη θέση του.

ΤΙΤΛΟΣ	David Wolf
HOUSE	Dynamix
FORMAT	PC
ΤΙΜΗ	6900
TEST	PC
ΔΙΑΘΕΣΗ	Greek Software

ΥΠΟΘΕΣΗ

Η οργάνωση Viper κατορθώνει κατά τη διάρκεια μιας επίδειξης να κλέψει το πιό καινούριο αεροπλάνο της πολεμικής αεροπορίας, ένα Stealth Jet που έχει την ικανότητα να γίνεται εντελώς αθέατο από όλα τα ραντάρ (όχι,όχι καφέ δεν ψήνει). Η οργάνωση αυτή ζητάει ένα υπέρογκο χρηματικό ποσο σαν λύτρα για να μην ρίξει με το αεροσκάφος μια πυρηνική βόμβα και καταστρέψει το καπιτώλιο και τη μισή Ουάσιγκτον. Πρέπει λοιπόν να ανακαλύψετε το αρχηγείο της μυστικής οργάνωσης Viper, να μπείτε μέσα και να παρετε το Jet μαζί σας (ή κάπως έτσι τέλος πάντων).



ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Το παιχνίδι παίζεται εξίσου εύκολα με τα πλήκτρα όπως με το joystick. Η Dynamix έχει βρει ένα πολύ εύχρηστο σύστημα χειρισμού. Κάθε φορά που πατάτε Esc βγαίνουν κάποιες επιλογές που διαλέγονται με το βελάκι: Play, Play faster, Skip με την οποία μπορείς να ξεκινήσεις από οποια αποστολή θέλεις, Detail (στο κόσμο των 3D γραφικών λεπτομέρεια σημαίνει πολλές μαθηματικές πράξεις, οπότε αυξομειώνοντας την λεπτομέρεια αλλάζει και η ταχύτητα του game), Text duration (πόση ώρα θα έχετε στη διάθεσή σας για να διαβάσετε τους -πολλούς- διαλόγους στην οθόνη). Τέλος μπορείτε να διαλέξετε ελεύθερα το βαθμό δυσκολίας του παιχνιδιού. Το παιχνίδι αποτελείται απο 4 επιμέρους "υποπαιχνίδια" πράγμα που σημαίνει πως έχετε μπροστά σας τέσσερεις διαφορετικούς επιμέρους χειρισμούς, που είναι όμως τόσο απλοί ώστε μαθαίνονται με μια ματιά μόνο. Ας τα δούμε το game αναλυτικά:

HANG GLIDER

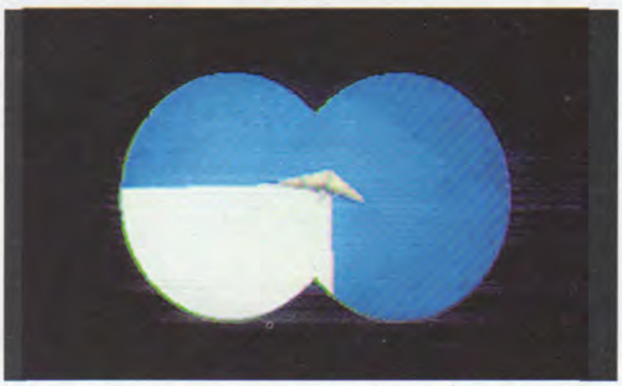
Ξεκινάτε με έναν από τους γνωστούς "αετούς" αλλά ο δικός σας είναι κάπως πιο προσεγμένος αφού έχει πολυβόλο και πολύ δυνατή μηχανή. Αλλά και οι αντίπαλοί σας έχουν όπλα. Ετσι για μια ακόμα φορά οι ικανότητές σας θα δείξουν τη διαφορά. Τα γραφικά σ' αυτό το μέρος του παιχνιδιού αλλά και όπου αλλού υπάρχει δράση είναι filled vector και η κίνηση αν δεν έχετε XT ή AT είναι αργή. Πρέπει να πυροβολήσετε τους αντιπάλους σας μέχρι να καταστραφούν τα ανεμόπτερά τους. Προσοχή όμως, δε σας καταστρέφουν μόνο οι σφαίρες των

P A R A D I S E

αντιπάλων σας αλλά και η απροσεξία σας. Πραγματικά δεν είναι λίγες οι φορές που θα τσακιστείτε πάνω στους άλλους και θα καταλήξετε στη θάλασσα.

CAR CHASE

Βρίσκεστε στο αυτοκίνητό σας και προσπαθείτε να ξεφύγετε από όλους τους ενοχλητικούς που σας κυνηγάνε και από τα αυτοκίνητα που ρίχνουν βόμβες μπροστά σας.Μόνο με την ταχύτητα σας μην ελπίζ ετε να ξεφύγετε από τους διώκτες σας. Το αμάξι σας ευτυχώς είναι εφοδιασμένο με τριών ειδών όπλα: Mashine gun, Oil και Missiles. Το oil είναι για να το ρίχνετε στο δρόμο ώστε να καθυστερούν και καμιά φορά να ντε-



λαπάρουν -κυρίως στις στροφές- αυτοί που σας καταδιώκουν. Τα λίγα missiles που έχετε πρέπει να τα χρησιμοποιήσετε στο ελικόπτερο που θα σας επιτεθεί κάποια στιγμή. Το mashine gun είναι ιδανικό για τα αυτοκίνητα που βρίσκονται μπροστά σας. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού θα ζήσετε δύο κυνηγητά με αυτοκίνητα, ένα από τα οποία τελειώνει με μια εντυπωσιακή σκηνή από αστυνομικό έργο, δηλαδή πηδάτε με το αμάξι πάνω από μια γέφυρα που ανοίγει.Η καταδίωξη μπορεί να διαρκέσει 15-20 λεπτά ενώ έχετε κι έναν χάρτη που σας δείχνει το δρόμο. Τέλος,η εξομοίωση της οδήγησης είναι αρκετά καλή και ρεαλιστική.

PARACHUTE

Εδώ θα βρεθείτε να πέφτετε από το αεροπλάνο χωρίς αλεξίπτωτο (πρέπει να έχετε συνηθίσει πια). Πρέπει λοιπόν να δανειστείτε το αλεξίπτωτο του Garth Stock που πέφτει μερικές εκατοντάδες μέτρα πιο κάτω. Κάνετε ακροβατικά στον αέρα, κατά την ελεύθερη πτώση σας για να τον πλησιάσετε, οπότε γίνεται εναέρια συμπλοκή και του αποσπάτε το αλεξίπτωτο. Καλά, και που να δείτε την έκφραση στο πρόσωπό του! Τα βάσανά σας όμως δεν τελειώνουν εδώ. Για την ακρίβεια τώρα αρχίζουν!! Πρέπει με τους σωστούς ελιγμούς να προσγειωθείτε πάνω σ'ένα φορτηγό που τρέχει στη λεωφόρο, αλλιώς...

STEALTH JET

Η τελευταία και πιο δύσκολη αποστολή του παιχνιδιού. Εχετε διεισδύσει στο αρχηγείο της Viper και βρίσκεστε μέσα στο Jet. Αυτή τη φορά δεν είσαστε μόνος. Η όμορφη μηχανικός O'Neel είναι η συγκυβερνήτης σας. Ανατινάζετε τις πόρτες του υπόστεγου και τρέχετε στο διάδρομο. Μεγάλη αγωνία καθώς όταν βρεθείτε στον αέρα σας κυνηγάνε πύραυλοι θερμότητας. Αν ξεφύγετε με μερικές μανούβρες έχει καλώς διαφορετικά... Σαν εξομοιωτής πτήσης είναι πολύ απλός -τουλάχιστον στα όργανα του σκάφους.



ΓΡΑΦΙΚΑ	93
ΚΙΝΗΣΗ	83
ΗΧΟΣ	86
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	93
ΠΛΟΚΗ	84
ΠΑΚΕΤΟ	87
ΑΝΤΟΧΗ	83
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	75
ΓΕΝΙΚΑ	**84**



ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά είναι εξαιρετικά, όλα digitized από φωτογραφίες (μη ξεχνάτε ότι χρησιμοποιήθηκαν αληθινοί ηθοποιοί για την δημιουργία του παιχνιδιού) που δέχτηκαν επεξεργασία μετά. Η δράση, όπως έχουμε πει ήδη, είναι όλη σε 3D filled γραφικά. Εκείνο που κάνει εντύπωση πέρα από την αρτιότητα των γραφικών (και σε CGA αλλά κυρίως σε EGA) είναι το μέγεθος των χαρακτήρων όπως εμφανίζονται στην οθόνη. Προσέξτε τους φωτισμούς και το τηλεοπτικό στυλ που έχουν οι στάσεις των ηρώων. Η μουσική είναι κι αυτή καλή στο ηχείο των PC, ενώ σε AdLib (είχαμε την ευτυχία να έχουμε την κάρτα στο μηχάνημα) είναι αρκετά καλή για τις δυνατότητες της κάρτας. Ατμοσφαιρική λοιπόν μουσική που το θέμα της αλλάζει ανάλογα με την σκηνή. Δυστυχώς, τα ηχητικά εφε είναι λίγα και το animation γενικά υποφέρει αν και έχει μερικές εξαιρετικές στιγμές.

ΓΕΝΙΚΑ

Το παιχνίδι θα σε αφήσει να παίξεις αρκετά προτού χάσεις ενώ μεγάλο πλεονέκτημα (ιδίως γι'αυτούς που θέλουν να δουν τα φοβερά γραφικά χωρίς κόπο) είναι το ότι μπορείς να ξεκινήσεις από όποιο σημείο θέλεις. Ο πολύς διάλογος που γίνεται ανάμεσα σους χαρακτήρες (δεν έχετε καμιά επέμβαση εσείς σ'αυτόν) αποτελεί την κύρια πηγή ατμόσφαιρας από τους πολλούς τρόπους που έχει το παιχνίδι για να δημιουργεί μια ξεχωριστή αίσθηση στον παίκτη. Για το διάλογο να συμπληρώσουμε ότι είναι εκλεπτυσμένος -σα σαπουνόπερα. Γενικά το στιλ του παιχνιδιού είναι σαν αυτό που έχει καθιερώσει η Cinemaware με αρκετή αγωνία και πολλές εκπλήξεις -αν πω σεναριακές ανατροπές θα φάω ξύλογια τον επίδοξο πράκτορα.

SIMULATION



Red Storm Rising

Ενας εξομοιωτής πυρηνικού υποβρυχίου από τη Microprose, βασισμένος στο ομώνυμο βιβλίο του Tom Clancy, που συνδυάζει τη σοβαρότητα των στρατηγικών επιλογών με την αγωνία της δράσης, διατηρώντας ένα εκπληκτικό βαθμό ρεαλισμού.

Το πράγμα που σημειώνει κανείς παίρνοντας στα χέρια του το Red Storm Rising είναι το πολύ προσεγμένο πακέτο. Ενα αναλυτικότατο manual 110 σελίδων εξηγεί με κάθε λεπτομέρεια τα πάντα: πλοήγηση υποβρυχίου, ελιγμούς, τακτικές ναυμαχίες, τεχνικά στοιχεία για κάθε πλοίο και όπλο (εχθρικό ή φιλικό) και πολλές άλλες απαραίτητες πληροφορίες. Επίσης, ένα πολύ καλό keyboard overlay, που δίνει τις λειτουργίες κάθε πλήκτρου θα σας φανεί σίγουρα πολύτιμο (είναι το μόνο που έχω δει μέχρι στιγμής για ST). Αν σ'αυτά προσθέσουμε και τις ελληνικές οδηγίες(!) για τις οποίες φρόντισε η εδώ αντιπροσωπεία, τότε σίγουρα ξεκινάμε με τις καλύτερες προϋποθέσεις. Ας δούμε όμως αν το ίδιο το παιχνίδι ανταποκρίνεται στις προσδοκίες μας.

ΤΙΤΛΟΣ	Red Storm Rising
HOUSE	Microprose
FORMAT	PC, ST, Amiga
ΤΙΜΗ	4800
TEST	Atari ST
ΔΙΑΘΕΣΗ	Delta Computers



ΟΙ ΕΠΙΛΟΓΕΣ

Μετά τις εισαγωγικές οθόνες και τον απαραίτητο έλεγχο γνησιότητας, μπορούμε να διαλέξουμε τη χρονολογία διεξαγωγής του πολέμου. Εδώ προσέξτε, γιατί από την επιλογή εξαρτώνται οι τύποι των διαθέσιμων υποβρυχίων και όπλων καθώς και οι τεχνολογικές δυνατότητες τους. Αυτό βέβαια επηρεάζει και τα εχθρικά σκάφη. Κατόπιν παίρνετε το υποβρύχιο της αρεσκείας σας ή καλύτερα, αφήνετε το ναυαρχείο να διαλέξει για σας. Μετά, διαλέγετε ένα από τα 4 επίπεδα δυσκολίας (μην υπερβείτε το NORMAL για κάμποσο καιρό) και τέλος διαλέγετε αποστολή. Εδώ υπάρχουν αρκετές options. Μπορείτε να ναυμαχήσετε στον εξομοιωτή χωρίς απώλειες από τις εχθρικές τορπίλες, να εξορμήσετε εναντίον μιας μοίρας υποβρυχίων, μιας νηοπομπής ή ενός αεροπλανοφόρου και τέλος να συμμετάσχετε στο Τρίτο Παγκόσμιο Πόλεμο! Δοκιμάστε όλες τις αποστολές μία-μία προτού μπείτε στον πόλεμο, για τον οποίο θα μιλήσουμε μετά.



ΤΑΚΤΙΚΕΣ ΝΑΥΜΑΧΙΑΣ

Σε κάθε αποστολή, έχετε μια σύντομη ενημέρωση από το ναυαρχείο. Από'κει και πέρα είναι δική σας δουλειά να καταλάβετε τις δυνατότητες του εχθρού και σε συνδυασμό με το δικό σας τεχνολογικό επίπεδο, να ενεργήσετε κατάλληλα ώστε να





φτάσετε στη νίκη.
Εδώ η Microprose τα έδωσε όλα, για χάρη του ρεαλισμού. Η παραμικρή λεπτομέρεια παίζει το ρόλο της και αν δε προσέξετε μπορεί να βρεθείτε προ εκπλήξεων: Αν στο νερό υπάρχει πάγος το ραντάρ δυσκολεύεται, αν τρέχετε γρήγορα τα καλώδια των τορπιλών κόβονται, αν στρίψετε απότομα κάνετε μπουρμπουλήθρες στο νερό, ενώ αν είστε κάτω από τους πάγους του Β. Πόλου κι επιχειρήσετε ανάδυση θα χτυπήσετε και θα πάθετε ζημιές!
Πώς όμως θα ελέγχετε όλα αυτά τα στοιχεία; Ηρεμήστε, βάλτε το



keyboard overlay στο πληκτρολόγιό σας και πάμε! Αρχικά, μείνετε σε μεγάλο βάθος με το sonar κλειστό και χαμηλή ταχύτητα (5-8 κόμβους) για να εντοπίζεστε δύσκολα. Μόλις τα συστήματα ανίχνευσης δείξουν κάτι βάλτε πορεία καταπάνω του. Αν είναι υποβρύχιο, φροντίστε να είστε στην αντίθετη μεριά του θερμικού επιπέδου, ενώ αν είναι πλοίο δώστε μια κλίση 15 μοιρών στη πορεία σας γιατί αν περάσει από πάνω σας θα δεχθείτε βόμβες βυθού! Το κομπιούτερ του σκάφους σας, συλλέγει συνεχώς πληροφορίες και μόλις αναγνωριστεί ο εχθρός κι έχετε φθάσει σε ικανοποιητικό επίπεδο πιθανοτήτων επιτυχίας, ρίξτε τη πρώτη τορπίλλη. Σας συνιστώ να χρησιμοποιείτε τα Torpedoes γιατί είναι τα μόνα που έχουν το μεγάλο πλεονέκτημα να κατευθύνονται και μετά την εκτόξευση, διαθέτοντας συγχρόνως και αυτόματη ανίχνευση εχθρικών στόχων! Βέβαια για εναέριους και επίγειους στόχους πρέπει να χρησιμοποιήσετε άλλους στρατηγικούς πυραύλους (TASM, TLAM κτλ) ανάλογα με τη περίπτωση.
Μπορείτε να χειριστείτε μέχρι 4 τορπίλλες ταυτόχρονα, αλλά αν τα καταφέρετε με πάνω από 2... Η προσοχή σας δεν σπάται ούτε δευτερ της ναυμαχίας, γιατ το παραμικρό λάθος μπορεί αν στοιχίσει ακριβά.



Οφείλετε να δέχεστε όλες τις πληροφορίες από τον υπολογιστή του υποβρυχίου και τις αναφορές του πληρώματος (βάθος, ταχύτητα, γωνία πλεύσης, κατάσταση εκτοξευτήρων, βλάβες, θαλάσσιες συνθήκες, απόσταση-ταχύτητα-εξοπλισμό του εχθρού κτλ) και κάνοντας μια εκτίμηση της όλης κατάστασης, να αποφασίσετε για την επόμενη ενέργειά σας. Απλό έτσι; Πάντως υπάρχουν στιγμές πανικού, οπότε και τα εγκαταλείπετε όλα αυτά και το μόνο που σκέφτεστε είναι πώς θα γλιτώσετε τη ζωούλα σας!
Εκτός βέβαια από σας, έχουν και οι εχθροί όπλα και ραντάρ (θράσος που έχουν μερικοί) οπότε πρέπει με τη σειρά σας να αμυνθείτε χρησιμοποιώντας ηλεκτρονικά αντίμετρα που παραπλανούν τις εχθρικές τορπίλλες. Τα noisemakers είναι ότι πρέπει στις περιοσσότερες περιπτώσεις, αλλά φυλάξτε και τα decoys για τις δύσκολες ώρες. Και μή ξεχνάτε οτι οι σωλήνες εκτόξευσης δε γεμίζουν μόνοι τους...

ΕΝΤΥΠΩΣΕΙΣ

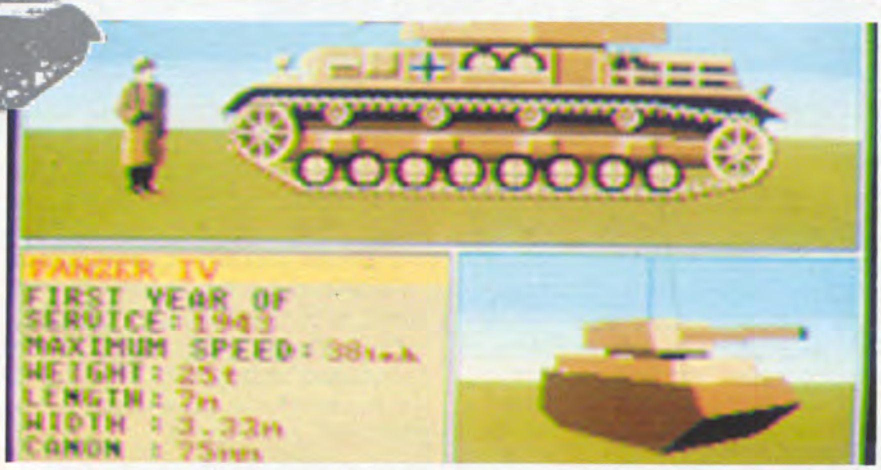
ΑΛΛΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ

Ο χειρισμός ενός τέτοιου παιχνιδιού είναι αναπόφευκτα πολύπλοκος, αλλά το keyboard overlay αποδεικνύεται πολύτιμο. Υπάρχουν 4 διαφορετικές οθόνες απεικόνισης, 7 κλίμακες zoom και 3 παράθυρα πληροφοριών που κυριολεκτικά σας επιτρέπουν να φτιάξετε το περιβάλλον εξομοίωσης στα μέτρα σας. Τα γραφικά είναι απλά στο ST και αρκετά καλά στο PC ενώ τα ηχητικά εφφέ είναι λιγοστά. Οι σκηνές υποβρυχίων και ων θα μπορούσαν να είναι σίγουρα πιο εντυπωσιακές και ο χάρτης ήθελε λίγο μεγαλύτερη ακρίβεια. Αλλά όπως είπαμε και πιο πάνω, πολλά θυσιάστηκαν στο βωμό του ρεαλισμού και της αίσθησης και μάλλον αυτή ήταν η σωστότερη επιλογή. Μάλλον, το πιο σοβαρό μειονέκτημα του παιχνιδιού είναι ο ψυχροπολεμικός του χαρακτήρας αφού είστε με τους "καλούς" του ΝΑΤΟ και πρέπει να εξοντώσετε τους "κακούς" Σοβιετικούς (μια δυνατότητα επιλογής δε θα έβλαπτε).
Το παιχνίδι συνιστάται χωρίς καμία επιφύλαξη σε όλους όσους θέλουν να δοκιμάσουν κάτι διαφορετικό από ένα flight simulator, αλλά και σ' αυτούς που θέλουν να γνωρίσουν τώρα το μαγικό κόσμο των εξομοιωτών. Θα σας κρατήσει πολλές ώρες σε ένταση είτε προσπαθώντας να καταστρέψετε ένα εχθρικό προγεφύρωμα στην Ισλανδία είτε προστατεύοντας το Holly Loch από τις νηοπομπές του Ατλαντικού.

ΓΡΑΦΙΚΑ	77
ΚΙΝΗΣΗ	-
ΗΧΟΣ	70
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	85
ΠΛΟΚΗ	93
ΠΑΚΕΤΟ	92
ΑΝΤΟΧΗ	96
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	89
ΓΕΝΙΚΑ	**87**



SHERMAN M4



Πάντα η περίοδος που κάλυψε ο Β' Παγκόσμιος πόλεμος, μου προκαλούσε την φαντασία... Αναρωτιόμουν για τον τρόπο και τα μέσα που χρησιμοποιήθηκαν από τις σύμμαχες δυνάμεις, για τον καταποντισμό του Γ' Ράιχ. Θαύμαζα τους ηρωϊσμούς και τα κατορθώματα των πολεμιστών. Ονειρευόμουν ένα ταξίδι με το χρόνο που θα με μεταφέρει σε περιπετειώδεις πολέμους και μάχες.

Το SHERMAN M4 κάλυψε πλήρως αυτές τις "ρομαντικές" επιθυμίες μου και με ταξίδεψε στη σκληρή πραγματικότητα του Β' Παγκοσμίου πολέμου μέσα από τις πιο δύσκολες και ταυτόχρονα πιο αποφασιστικές μάχες που έδωσαν οι δυνάμεις που ενώθηκαν ενάντια στο παραλήρημα του Χίτλερ.

ΤΙΤΛΟΣ	Sherman M4
HOUSE	Loriciels
FORMAT	PC, Amiga, ST
ΤΙΜΗ	3750
TEST	PC
ΔΙΑΘΕΣΗ	Arcade ltd

Ξεκινώντας το παιχνίδι, έχουμε την επιλογή της κάρτας γραφικών. Το παιχνίδι συνεργάζεται με CGA φυσικά, EGA και VGA. Στην συνέχεια καλούμαστε να επιλέξουμε εάν θέλουμε ήχο στο παιχνίδι. Μην περιμένετε όμως πολλά πράγματα. Ο ήχος είναι απλός και ίσως αυτό είναι το μόνο σημείο που υστερεί το SHERMAN M4. Η μουσική υπόκρουση μέσα στο παιχνίδι είναι ανύπαρκτη (έκδοση PC) και ο μόνος ήχος που ακούγεται είναι οι κανονιοβολισμοί των τεθωρακισμένων και κάτι που μπορούμε να πούμε ότι μοιάζει κάπως με ήχο ερπύστριας.



Το βασικό μενού που εμφανίζεται στην συνέχεια μας δίνει την δυνατότητα επιλογής των παρακάτω:

1. VIEW OF SHERMAN

Εμφανίζονται τα τεχνικά χαρακτηριστικά όπως όνομα, έτος κατασκευής, μέγιστη ταχύτητα, βάρος, μήκος, πλάτος, είδος κανονιού και η εικόνα του άρματος.

2. VIEW OF ENEMY

Εμφανίζονται τα τεχνικά χαρακτηριστικά των 4 αρμάτων του εχθρού (JAGDPANZER IV, PANZER IV, TIGER, STURMGESCHUZ III).

3. DEMO MODE

Το DEMO MODE δεν είναι αυτό που περιμέναμε να δούμε αλλά η ακριβώς ίδια λειτουργία της επιλογής 2 (;;!).

4. NORMANDY CAMPAIGN (εκστρατεία στην Νορμανδία)

5. ARDENNES CAMPAIGN (εκστρατεία στις Αρδέννες)

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗ ΜΑΧΗ

5. DESERT CAMPAIGN (εκστρατεία στην έρημο)

Μπορείτε να επιλέξετε την μάχη που θέλετε ανάμεσα στην μάχη της Νορμανδίας, των Αρδεννών και της Αφρικανικής ερήμου. Ανεξαρτήτως επιλογής καλείστε να ορίσετε το επίπεδο ρεαλισμού του παιχνιδιού, επιλογή αποστολής (1-5), τον εξοπλισμό των συμμαχικών δυνάμεων και παραμέτρους του εχθρού.

ΜΑΧΗ ΤΗΣ ΝΟΡΜΑΝΔΙΑΣ

1η αποστολή: Ξεκινάς από τον τομέα Ε-14 με 4 άρματα χωρίς jeeps. Στόχος σου η καταστροφή των καταφυγίων του εχθρού.

2η αποστολή: Ξεκινάς από τον τομέα Ε-11 με 4 άρματα. Σκοπός σου η ακέραια επιστροφή των jeeps.

3η αποστολή: Αποστολή σου η προστασία του συμμαχικού φορτηγού.

4η αποστολή: Εχθρική παράκτια πυροβολαρχία έχει εντοπιστεί στον τομέα Β3 και έχει προκαλέσει ζημιές στο συμμαχικό στόλο. Θα



χρειαστεί να επιστρατεύσεις όλες σου τις ικανότητες για την καταστροφή της. Προσοχή στα φυλάκια και στα ναρκοπέδια που την προστατεύουν.

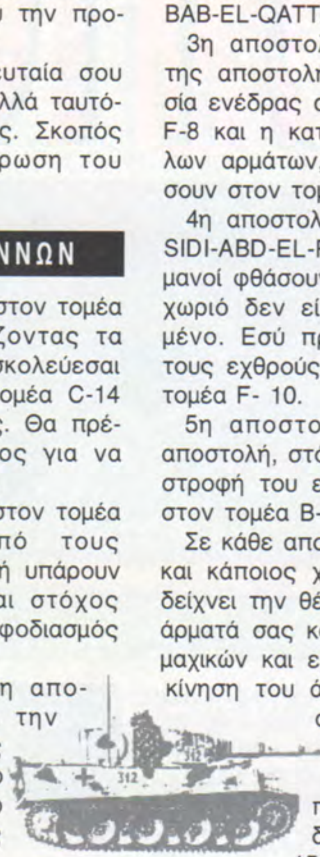
5η αποστολή: Η τελευταία σου αποστολή είναι εύκολη αλλά ταυτόχρονα μεγάλης σημασίας. Σκοπός σου είναι η απελευθέρωση του χωριού στον τομέα G-1.

ΜΑΧΗ ΤΩΝ ΑΡΔΕΝΝΩΝ

1η αποστολή: Είσαι στον τομέα G-12. Αντιμετωπίζοντας τα εχθρικά τάνκς δυσκολεύεσαι και γυρνάς στον τομέα C-14 όπου και στρατοπεδεύεις. Θα πρέπει να μείνεις ψύχραιμος για να σκεφτείς την αντεπίθεση.

2η αποστολή: Η βάση στον τομέα F-9 καταλήφθηκε από τους εχθρούς. Στην βάση αυτή υπάρουν ορισμένα SHERMAN και στόχος σου είναι ο πλήρης ανεφοδιασμός τους.

3η αποστολή: Αυτή η αποστολή έχει ως στόχο την καταστροφή της γέφυρας στον τομέα H-3. Σημείο συνάντησης μετά είναι ο τομέας B-3 στα νότια της γέφυρας.



4η αποστολή: Εδώ πρέπει να καταστρέψεις το εχθρικό στρατόπεδο στον τομέα D-1.

5η αποστολή: Αυτή η αποστολή είναι η σπουδαιότερη για την έκβαση του πολέμου στην Ευρώπη. Στόχος σου είναι η ανακατάληψη του χωριού Buisson-Ville στον τομέα F-5.

ΜΑΧΗ ΣΤΗΝ ΑΦΡΙΚΑΝΙΚΗ ΕΡΗΜΟ

1η αποστολή: Είσαι στο σημείο G-0. Πρέπει να πας γρήγορα στο τομέα C-5 πρίν φθάσουν τα εχθρικά άρματα για να εφοδιαστούν. Σκοπός σου είναι είναι ο ανεφοδιασμός σου και η καταστροφή των εφοδίων του εχθρού.

2η αποστολή: Σε αυτή την αποστολή πρέπει να καταστρέψεις τα 6 εχθρικά τάνκς που έρχονται στο BAB-EL-QATTARA.

3η αποστολή: Ο σκοπός αυτής της αποστολής είναι η προετοιμασία ενέδρας στον τομέα F-6, F-7, ή F-8 και η καταστροφή των αντίπαλων αρμάτων, που πρέπει να φτάσουν στον τομέα F-10.

4η αποστολή: Ανεφοδιάζεσαι στο SIDI-ABD-EL-RAHMAN. Αν οι Γερμανοί φθάσουν εκεί, σημαίνει ότι το χωριό δεν είναι καλά προστατευμένο. Εσύ πρέπει να εξοντώσεις τους εχθρούς και να γυρίσεις στον τομέα F- 10.

5η αποστολή: Στην τελευταία αποστολή, στόχος σου είναι η καταστροφή του εχθρικού στρατοπέδου στον τομέα B-15.

Σε κάθε αποστολή υπάρχει φυσικά και κάποιος χάρτης ο οποίος σας δείχνει την θέση που βρίσκονται τα άρματά σας και οι θέσεις των συμμαχικών και εχθρικών δυνάμεων. Η κίνηση του άρματος γίνεται πολύ απλά με την βοήθεια των cursor keys. Με τη βοήθεια άλλων πλήκτρων μπορείτε να δείτε τη θέα μέσα και έξω από το άρμα, την αναφορά ζημιών, το χάρτη, τον ασύρματο κτλ. Επίσης με το RETURN ελέγχετε τον αυτόματο πιλότο και με τα αριθμητικά πλήκτρα αλλάζετε άρμα.

Μιά από τις σημαντικότερες λειτουργίες που θα σας φανεί χρήσιμη είναι ο αυτόματος πιλότος. Μπαίνοντας στο χάρτη (F4 ή C) και πατώντας μια φορά RETURN εμφανίζεται ένας σταυρός που τον μετακινούμε όπου θέλουμε. Οταν πάμε στο τομέα που επιλέξαμε, πατάμε το space bar και μετά βγαίνουμε από τον χάρτη. Το άρμα τώρα πηγαίνει στο σημείο που επιλέξαμε μόνο του. Η γωνία βολής του πυροβόλου επιλέγεται με το space bar και τα cursor keys.

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι αρκετά προσεγμένα και εμφανίζονται με ρεαλιστική απεικόνιση σε τρεις διαστάσεις. Ο σχεδιασμός των αρμάτων είναι πάρα πολύ καλός, όπως και το χρώμα που αλλάζει σε κάθε αποστολή. Το τοπίο είναι και αυτό πολύ προσεγμένο και αλλάζει ανάλογα με την αποστολή.

Το χειριστήριο του SHERMAN είναι καλοσχεδιασμένο και ταυτό-



χρονα απλό. Μπροστά έχεις τους μοχλούς κίνησης του άρματος που μετακινούνται ανάλογα με την κίνηση του άρματος. Αριστερά σου η πυξίδα και δεξιά σου διακρίνεται το μεγάφωνο του ασύρματου. Ακριβώς δίπλα από τους μοχλούς εμφανίζεται ο αριθμός του άρματος και πάνω μια φωτεινή ένδειξη που αντιπροσωπεύει το ρυθμό βολής.

Τέλος το πακέτο του παιχνιδιού περιλαμβάνει μια δισκέτα (για 3.5 ίντσες) και το manual που θα σας δώσει πολλές και χρήσιμες πληροφορίες. Εάν θα θέλατε να λάβετε μέρος στις πιο αποφασιστικές μάχες του Β' Παγκοσμίου πολέμου, τότε το SHERMAN M4 είναι αυτό που θα σας βοηθήσει να ζήσετε μια ρεαλιστική και ατελείωτη περιπέτεια.

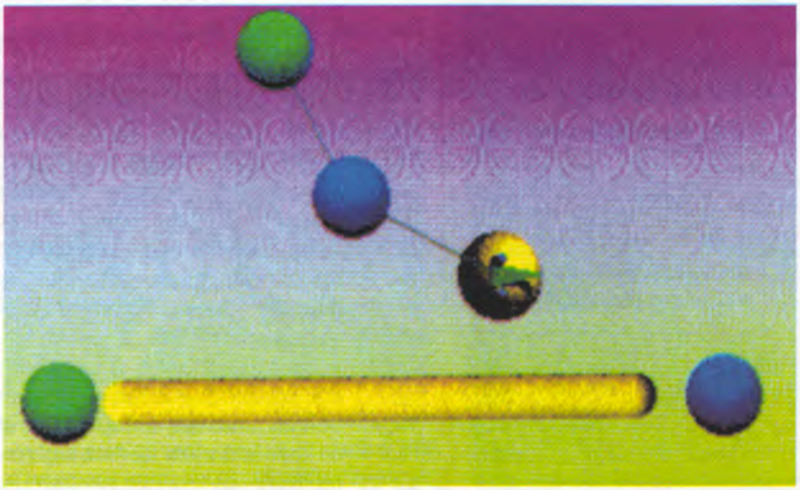
ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΚΙΝΗΣΗ	83
ΗΧΟΣ	69
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	80
ΠΛΟΚΗ	81
ΠΑΚΕΤΟ	80
ΑΝΤΟΧΗ	77
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	79
ΓΕΝΙΚΑ	**81**

Κάθε παιχνίδι χαρακτηρίζεται από τα γραφικά του, τον ήχο, τη κίνηση, τη πλοκή και το χειρισμό του. Αυτό που κάνει ένα παιχνίδι όμως πραγματικά καλό, είναι αυτό το κάτι που σε κάνει να ασχολείσαι μαζί του για πολύ καιρό πχ. τι το φανταστικό έχουν τα sprites του Kick-off ή ο ήχος του Tetris; ή ποιός νοιάστηκε ποτέ για την πλοκή του Arkanoid;

E-MOTION

Αυτό το κάτι λοιπόν που κάνει ένα παιχνίδι πραγματικά καλό, το βρίσκουμε στο E-Motion. Ενα παιχνίδι τόσο απλό στη θεωρία, όσο και δύσκολο στη πράξη. Το σενάριο σας βάζει σε έναν υποατομικό κόσμο όπου σωματίδια μπορούν να δημιουργηθούν, επιταχυνθούν, συγκρουστούν και καταστραφούν. Μερικές ακόμα φορές είναι ενωμένα με ελαστικούς δεσμούς και συχνά υπάρχουν εμπόδια στο δρόμο τους. Και μέσα σε όλα αυτά εσείς...

Ελέγχετε ένα σκάφος που μπορεί να περιστραφεί δεξιά- αριστερά και να επιταχύνει προς τη κατεύθυνση που κοιτάει. Η πίστα έχει ιδιότητες Asteroid, δηλαδή αν βγείτε από πάνω θα μπείτε ξανά στην οθόνη από κάτω, αν βγείτε από αριστερά θα μπείτε απο δεξιά κτλ. Στη πίστα, εκτός απο το σκάφος σας υπάρχουν και σφαίρες διαφορετικού χρώματος (τα σωματίδια που λέγαμε) και σκοπός σας είναι να τις εξαφανίσετε. Αυτές λοιπόν πάλλονται, αργά στην αρχή, όλο και πιό γρήγορα μετά, μέχρι που ανατινάζονται με αποτέλεσμα να χάσετε ένα μέρος της ενέργειάς σας (που απεικονίζεται με μια μπάρα στη κορυφή της οθόνης). Κουνώντας το σκάφος σας χτυπάτε τις σφαίρες. Ετσι σε αυτό το υποατομικό μπιλιάρδο έχουμε τα εξής:



ΤΙΤΛΟΣ	E- MOTION
HOUSE	U.S Gold
FORMAT	All formats
ΤΙΜΗ	3750
TEST	PC
ΔΙΑΘΕΣΗ	Arcade ltd

Αν συγκρουστούν δύο σφαίρες ίδιου χρώματος τότε εξαφανίζονται, αν είναι διαφορετικού χρώματος τότε παράγουν μία μικρή σφαίρα τρίτου χρώματος που αν τη μαζέψετε με το σκάφος σας, αναπληρώνετε ένα μικρό μέρος της ενέργειάς σας. Αν την αφήσετε τότε θα μεγαλώσει και θα γίνει σαν τις άλλες. Μερικές φορές τα σωματίδια είναι ενωμένα με ελαστικούς δεσμους με αποτέλεσμα το ένα να τραβάει το άλλο. Σαν να μην έφτανε αυτό, στη πίστα συχνά υπάρχουν και σωληνωειδή αντικείμενα (;;;) που πάνω τους γκελάρει και το σκάφος σας και τα σωματίδια. Ετσι αν δεν προσέξετε σύχνα θα βρεθείτε σε απελπιστική κατάσταση, με σωματίδια να ταξιδεύουν προς όλες τις κατευθύνσεις, να συγκρούονται και να δημιουργούν καινούργια σωματίδια που μεγαλώνουν πριν προλάβετε να τα μαζέψετε, ενώ ταυτόχρονα τα υπόλοιπα ετοιμάζονται να ανατιναχτούν... τα χάπια μου, φέρτε μου τα χάπια μου.

Ευτυχώς κάθε τέσσερις πίστες υπάρχει και μία με Bonus. Επίσης υπάρχουν και κρυμένα Bonus τα οποία δεν μπορώ να σας πω τι κάνουν, γιατί για μένα είναι ακόμα κρυμένα. Σε μερικές προχωρημένες πίστες δεν υπάρχουν όλες οι σφαίρες που χρειάζονται για να καταστραφούν και πρέπει να τις δημιουργήσετε με συγκρούσεις άλλων σφαιρών! Το σημαντικότερο στο παιχνίδι όμως είναι ότι μπορούν να υποφέρουν, συγγνώμη παίζουν ήθελα να πω, δύο παίκτες ταυτόχρονα. Η διασκέδαση δε, ανεβαίνει κατακόρυφα όταν το σκάφος σας είναι δεμένο με του φίλου σας και ο ένας τραβάει τον άλλο με καταστροφικές συνήθως συνέπειες.

Το E-Motion είναι ένα παιχνίδι που



απαιτεί πέντε πράγματα: καλό χειρισμό, καλή στρατηγική, γερά νεύρα, γερά νεύρα και γερά νεύρα. Είναι σίγουρα ένα παιχνίδι που θα μπεί στα κλασσικά, και θα σας κρατήσει για πολλές ώρες μπροστά στο monitor ή σε κάποιο κελλί ψυχιατρίου...

ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΚΙΝΗΣΗ	95
ΗΧΟΣ	89
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	87
ΠΛΟΚΗ	79
ΠΑΚΕΤΟ	77
ΑΝΤΟΧΗ	85
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	88
ΓΕΝΙΚΑ	**89**



ΜΟΥΝΤΙΑΛ '90



Με αφορμή το παγκόσμιο κύπελλο της Ιταλίας ήταν επόμενο η αγορά των παιχνιδιών να κατακλυστεί από football games. Σχεδόν όλες οι μεγάλες εταιρίες του χώρου μπήκαν στο τρελλό χορό του ανταγωνισμού και κάθε μία ελπίζει ότι το δικό της θα ξεχωρίσει από τον σωρό των υπολοίπων. Με την μεγάλη επιτυχία του KICK OFF να είναι ακόμα πρόσφατη (μη ξεχνάτε και το μεγάλο διαγωνισμό του USER) και μια σειρά άλλων παλαιότερων παιχνιδιών επιτυχημένων και μή (MICROPROSE SOCCER, MANCHESTER UNITED, PETER BEARDSLY'S, FIGHTING SOCCER κλπ.) όλοι περίμεναν την νέα γενιά παιχνιδιών ποδοσφαίρου με αγωνία και προσδοκία για κάτι καλύτερο. Θα δικαιωθούν όμως; Το μέλλον υπόσχεται αρκετά εντυπωσιακά πράγματα. Το KICK OFF 2 ήρθε ήδη κι αν είναι καλύτερο από το πρώτο δεν ξέρουμε τι πρέπει πια να περιμένουμε. Ηδη υπόσχεται αρκετές βελτιώσεις, όπως ύπαρξη off side, κομπίνες στα φάουλ, φόρτωμα ομάδων απ' το PLAYER MANAGER και άλλα. Από τη MICROPROSE έρχεται κάτι εξίσου εντυπωσιακό, το πρώτο football game βασισμένο σε vector graphics! Ακόμη και η OCEAN έχει κάτι στα σκαριά κι αν κρίνουμε από την γνωστή ποιότητα των παιχνιδιών της εταιρίας σίγουρα δεν θα μας απογοητεύσει. Περισσότερα για όλα αυτά στις σελίδες των previews και στα επόμενα τεύχη του USER. Ομως η πρώτη φουρνιά παιχνιδιών είναι κιόλας στα χέρια μας. Το WORLD CUP SOCCER ITALIA '90 (ουφ!) από την VIRGIN και το ITALY 1990 από την US GOLD. Αυτά τα δύο έχουν αρκετή προϊστορία. Η VIRGIN κατάφερε να πάρει την άδεια κατασκευής (licence) του επίσημου παιχνιδιού του παγκοσμίου κυπέλλου, πληρώνοντας αδρά βέβαια, αρπάζοντάς την μέσα από τα χέρια άλλων μεγάλων ονομάτων, περιλαμβανομένων της US GOLD (επίσημου κατασκευαστή για το μουντιάλ του 1986), της OCEAN (που πάντα κυνηγάει κάτι τέτοια) και της NINTENDO. Αυτό σημαίνει πως μόνο η ίδια έχει το δικαίωμα να χρησιμοποιεί τίτλους και λογότυπα του ΜΟΥΝΤΙΑΛ 90. Το τί κατάφεραν θα το δούμε αμέσως παρακάτω.

WORLD CUP SOCCER

Σαν επίσημο παιχνίδι του παγκοσμίου κυπέλλου το WORLD CUP SOCCER δικαιωματικά παρουσιάζεται πρώτο. Σίγουρα είναι κι αυτό από το οποίο είχαμε τις μεγαλύτερες απαιτήσεις και προσδοκίες που δυστυχώς όμως δε δικαιώθηκαν. Μια λογική εξήγηση που μπορούμε να δώσουμε είναι πως η VIRGIN ξόδεψε όλα της τα διαθέσιμα χρήματα για να πάρει το licence και δεν της έμεινε τίποτε για να πληρώσει τους προγραμματιστές. Ας το δούμε όμως πιο αναλυτικά.

ΤΙΤΛΟΣ	World Cup Soccer
HOUSE	Virgin
FORMAT	All formats
ΤΙΜΗ	3800
TEST	Amiga
ΔΙΑΘΕΣΗ	Greek Software

Η συσκευασία του είναι αρκετά καλή, περιλαμβάνοντας κι ένα ημερολόγιο με τους αγώνες του παγκοσμίου πρωταθλήματος, χωρίς όμως να φτάνει αυτή της US GOLD. Μετά την εισαγωγική οθόνη, εμφανίζεται ένα γήπεδο με φωτοβολίδες να πέφτουν, μπάλλες να πετούν και ένα μουσικό κομμάτι που θύμιζε αυτό από το γνωστό μας Ποπάϋ. Ακολουθούν κάποιες επιλογές πού αφορούν τον αριθμό των παικτών, τη διάρκεια παιχνιδιού και τα επίπεδα δυσκολίας. Προσπερνώντας τα γρήγορα έφτασε η στιγμή που θα επιλέγαμε την ομάδα μας (από τέσσερις). Επέλεξα την Αγγλία παρά τα ατυχή της αποτελέσματα τα τελευταία χρόνια και τον εντελώς άδικο, κατά το συντακτικό επιτελείο του USER, αποκλεισμό των αγγλικών ομάδων από τα Κύπελλα Ευρώπης. Το computer ανέλαβε να μας πληροφορήσει ότι πρώτος μας αντίπαλος ήταν η συμπαθής (μα αδύναμη κατά τ' άλλα) ομάδα των Ηνωμένων Πολιτειών. Η φωτογραφία της με παραξένεψε λίγο μια και όλοι οι παίκτες της έδειχναν μογγολικής καταγωγής (το πρόβλημα της μετανάστευσης έχει γίνει πράγματι έντονο στην Βόρεια Αμερική)!



Με την είσοδο των ομάδων στον αγωνιστικό χώρο μέτρησα έξι παίκτες από κάθε πλευρά. Περίμενα σκεπτόμενος πως μπαίνουν κατά ομάδες (όπως στην Ελλάδα) αλλά με διέκοψε το σφύριγμα του διαιτητή για το εναρκτήριο λάκτισμα. Πριν καλά καλά καταλάβω τι γινόταν, ο αντίπαλος είχε ξεχυθεί προς την εστία μου, δείχνοντας απ' την αρχή τις επιθετικές του διαθέσεις και χωρίς τρακ απέναντι στο όνομα του αντιπάλου του. Πριν προλάβω να οργανωθώ αμυντικά ήταν κιόλας απέναντι στην εστία μου. Και η έκπληξη: η απεικόνιση άλλαξε μεταφέροντας την οπτική γωνία πίσω από από την εστία μου ενώ εγώ απέκτησα πλήρη έλεγχο του τερματοφύλακα κάτι που δεν στάθηκε αρκετό για να αποσοβήσω το τέρμα, μια και πλόνζαρα ακριβώς στην αντίθετη γωνία από αυτήν που σούταρε ο αντίπαλος επιθετικός - θυμάστε κάποιον Μουκέα;

Με την πάροδο του χρόνου διαπίστωσα πως ο παίκτης που έχει στη κατοχή του τη μπάλλα μπορεί να τη κουβαλάει μαζί του, ενώ γίνονται τάκλιν, πλάγια άουτ και κόρνερς. Αν το τάκλιν είναι λίγο βίαιο ο αντίπαλος πέφτει στο έδαφος βλέποντας αστεράκια(!) και σφυρίζεται φάουλ. Αν είναι πολύ βίαιο (αλά Καλλιτζάκη) τότε μπορεί να αντικρύσετε την κίτρινη ή κόκκινη κάρτα από τον διαιτητή και ο αντίπαλος αποχωρεί με φορείο!!

Από την αρχή του ματς, τα αυτιά μου βασανίζονταν από έναν ήχο που θύμιζε κάτι μεταξύ σμήνους εντόμων και χαλασμένου ιπτάμενου δίσκου. Δεν άργησα να διαπιστώσω πως επρόκειτο για τις φωνές των θεατών οι οποίες -δυστυχώς- δυνάμωναν σε κάθε γκολ.



Περίμενα να αντεπιτεθώ στο δεύτερο ημίχρονο όπου θα έπαιζα προς το κάτω τέρμα αλλά το παιχνίδι είχε διαφορετική άποψη. Δεν υπάρχει δεύτερο ημίχρονο!

Τα γραφικά και η κίνηση κυμαίνονται σε μέτριο επίπεδο, ενώ το playability ακόμη πιο χαμηλά. Για τον ήχο είπαμε και παραπάνω. Η αντοχή στον χρόνο είναι μικρή αλλά αν το παίξετε η δική σας πρέπει να είναι μεγάλη.

Συμπερασματικά, θα έλεγα πως αν το παιχνίδι είχε κυκλοφορήσει ένα δύο χρόνια νωρίτερα θα ήταν μια αρκετά καλή αγορά. Με το κατακλυσμό όμως των ποδοσφαιρικών παιχνιδιών ποιότητας στις μέρες μας είναι μάλλον μια περιττή παρουσία. Είμαι σίγουρος πως όταν η ποδοσφαιρική ομοσπονδία παραχώρησε τα δικαιώματα στην VIRGIN δεν θα είχε δει το παιχνίδι.

ΓΡΑΦΙΚΑ	76
ΚΙΝΗΣΗ	72
ΗΧΟΣ	60
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	68
ΠΛΟΚΗ	60
ΠΑΚΕΤΟ	78
ΑΝΤΟΧΗ	62
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	70
ΓΕΝΙΚΑ	**71**

ITALY 1990

ΤΙΤΛΟΣ	Italy 1990
HOUSE	U.S Gold
FORMAT	All formats
TIMH	3750
TEST	Amiga
ΔΙΑΘΕΣΗ	Arcade ltd

Το δεύτερο παιχνίδι που έπεσε στα χέρια μας ήταν το ITALY 1990 της US GOLD. Το κουτί της συσκευασίας ήταν αρκετά συμπαθητικό, ενώ μέσα μας περίμεναν δύο μεγάλες εκπλήξεις. Η πρώτη ήταν μια κάρτα ενός διαγωνισμού με πρώτο βραβείο ένα ταξίδι στην Ιταλία για 7 ημέρες και εισιτήρια για τους αγώνες! Κάτι αρκετά δελεαστικό ομολογουμένως και ένα πρώτο κίνητρο για να αγοράσετε το παιχνίδι. Μήπως όμως και το μοναδικό; Αυτό θα φανεί παρακάτω. Η δεύτερη έκπληξη ήταν ένας πλήρης οδηγός του παγκοσμίου κυπέλλου που περιλάμβανε την ιστορία του και μια αναλυτική περιγραφή των ομάδων και των παικτών που συμμετέχουν σ' αυτό.

Η εισαγωγική οθόνη περιλαμβάνει ένα φωτεινό πίνακα που γύρω του είναι γραμμένα τα ονόματα των αντιπροσώπων της US GOLD ανά τον κόσμο. Ανάμεσα τους είναι κι αυτό της δικής μας ARCADE (ίσως η μόνη ελληνική παρουσία σε αυτο το μουντιάλ).

Ακολουθεί ένας πίνακας επιλογών για έναν ή δύο παίκτες, διάρκεια παιχνιδιού, συμμετοχή στο παγκόσμιο κύπελλο και φόρτωμα παλαιότερου τουρνουά. Αν συμμετάσχετε στο παγκόσμιο κύπελλο μπορείτε να επιλέξετε την ομάδα σας. Επέλεξα τα Ηνωμένα Αραβικά Εμιράτα θέλοντας να εκδηλώσω την υποστήριξή μου στο νέο αίμα και συνέχισα. Μια δυσάρεστη έκπληξη με περίμενε όταν κλήθηκα να επιλέξω την ενδεκάδα καθώς βρέθηκα μπροστά στο δίλημμα: σε ποιόν να δώσω την θέση του τερματοφύλακα, στον ABDUL QADER HASSAN ή τον ABEL AMAS MUBARAK; Ευτυχώς για κάθε παίκτη δίνονταν τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά του: ικανότητα, ταχύτητα, επιθετικότητα και δύναμη. Ετσι κατάφερα να φτιάξω την ιδανική ενδεκάδα και ξεκίνησα για μεγάλες επιτυχίες.



Ενας παρουσιαστής με το look του Σταύρου Τσώχου μου ανήγγειλε πως ο πρώτος αντίπαλός μου θα ήταν η Κολομβία, την οποία κατάφερα να νικήσω με 2-1. Τα πράγματα όμως δεν ήταν ανάλογα με την Γιουγκοσλαβία και τη Δυτική Γερμανία που ακολουθούσαν καθώς διαπίστωσα πως τα χαρακτηριστικά των παικτών καθώς και γενικότερα της ομάδας παίζουν βασικό ρόλο στην εξέλιξη των πραγμάτων. Πάντως την επόμενη φορά που πήρα την Βραζιλία τα πήγα ομολογουμένως πολύ καλύτερα.



Το κοντρόλ είναι παρόμοιο με αυτό του WORLD CUP SOCCER καθώς οι παίκτες προχωρούν μεταφέροντας την μπάλλα όπου πηγαίνουν. Υπάρχουν τάκλιν αρκετά ρεαλιστικά, ενώ θεωρητικά γίνονται και φάουλ. Λέω θεωρητικά, αφού για να κάνετε φάουλ στον αντίπαλο πρέπει τουλάχιστον να τον σκοτώσετε!

Μια σημαντική διαφοροποίηση είναι πως όταν πρόκειται να εκτελέσετε κόρνερ ή ελεύθερο αλλάζει η οπτική γωνία αλλά μόνο για μια στιγμή. Ετσι ουσιαστικά πρόκειται για ένα οπτικό εφέ μόνο που δεν προσθέτει τίποτε ουσιαστικό στο παιχνίδι. Μου φαίνεται πως οι έξτρα σκηνές προστέθηκαν στο παιχνίδι μόνο για να έχει πλουσιότερα screen shots στις διαφημίσεις και στη συσκευασία του.

Ο τερματοφύλακας ελέγχεται πλήρως όταν η μπάλλα βρίσκεται κοντά του, κάτι που βοηθάει αρκετά. Ενα σημαντικό μειονέκτημα είναι η έλλειψη μιας μικρογραφίας του γηπέδου, ώστε να βλέπει κανείς τις θέσεις των παικτών.

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι αρκετά καλά καθώς και η κίνησή του. Εκεί που υστερεί είναι σε ρεαλισμό και αίσθηση καθώς οι πάσσες είναι ανακριβείς και η προσπάθεια να επιτεθείς με κάποιο σύστημα μάλλον αδύνατη. Ετσι καταλήξαμε στην γνωστή συνταγή ο παίκτης που έχει τη μπάλλα να προσπαθεί να περάσει όλη την αντίπαλη ομάδα για να σκοράρει. Ο ήχος μάλλον θυμίζει μουσική από λούνα παρκ, παρά από ποδοσφαιρικό αγώνα.

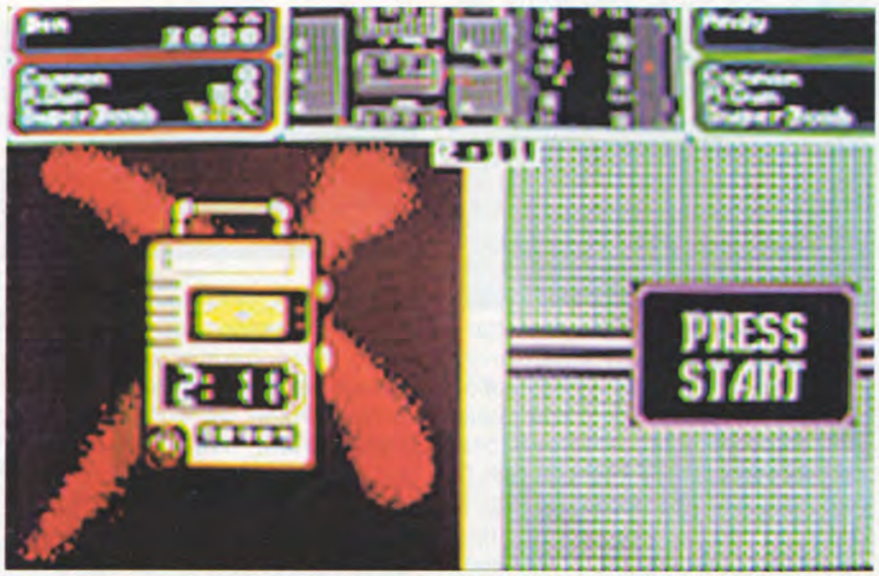
Συμπερασματικά μπορεί το παιχνίδι να μην είναι κάτι το εξαιρετικό, είναι όμως μια αξιοπρεπής παρουσία της US GOLD και σαφώς καλύτερο από αυτό της VIRGIN. Αν θέλετε οπωσδήποτε να αγοράσετε κάποιο football game τώρα, να το προτιμήσετε. Αν όχι, περιμένετε. Ολο και κάτι πιο καλό θα προκύψει...

ΓΡΑΦΙΚΑ	82
ΚΙΝΗΣΗ	77
ΗΧΟΣ	63
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	71
ΠΛΟΚΗ	84
ΠΑΚΕΤΟ	82
ΑΝΤΟΧΗ	63
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	65
ΓΕΝΙΚΑ	**79**

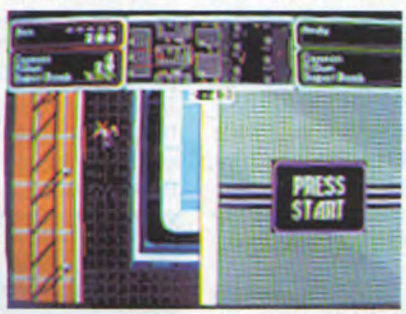
Αλλο ένα παιχνίδι της US GOLD είναι στη διάθεσή σας. Ισως μάλιστα πολλοί να το θυμάστε από τα coin-op. Παίρνετε το ρόλο του Ben ή του Andy (ναί καλά καταλάβατε, το παιχνίδι παίζεται και με δύο παίκτες) και θα πρέπει να πολεμήσετε για την ελευθερία σας ανάμεσα σε χιλιάδες εχθρούς που, καθοδηγούμενοι από τον Dr. K, περιμένουν την κατάλληλη ευκαιρία για να σας εξολοθρεύσουν!

CRACK DOWN

ΤΙΤΛΟΣ	Crackdown
HOUSE	U.S Gold
FORMAT	All formats
ΤΙΜΗ	3750
TEST	Amiga
ΔΙΑΘΕΣΗ	Arcade ltd



Ο χρόνος κυλάει υπερβολικά γρήγορα κι έτσι οι κινήσεις σας - ειδικά στις προχωρημένες πίστες- πρέπει να είναι αρκετά μελετημένες. Μια που μιλήσαμε για πίστες πρέπει να πούμε οτι είναι 16 όλες κι όλες. Εσείς παρακολουθείτε όλη την εξέλιξη του παιχνιδιού από πάνω. Καθοδηγώντας τον ήρωά σας, θα συναντήσετε πολλών ειδών εχθρούς που ξεχωρίζουν από το διαφορετικό χρώμα τους. Ενδεικτικά μόνο αναφέρουμε οτι οι "πορτοκαλί" είναι άπιαστοι στο kung-fu, ενώ οι "πράσινοι" είναι άριστοι σκοπευτές.



Ομως εσάς δε σας σταματάει τίποτα. Αντικειμενικός σας στόχος είναι να τοποθετήσετε στα κατάλληλα σημεία βόμβες και στη συνέχεια να διαφύγετε από τη μία και μοναδική έξοδο.

Ο οπλισμός σας είναι περιορισμένος αλλά μπορείτε να χρησιμοποιήσετε και τα χέρια σας, μάλλον αναποτελεσματικά όμως. Στην έσχατη ανάγκη καταφύγετε σε περίεργες τεχνικές όπως κόλλημα στον τοίχο! Και βιαστείτε γιατί ο χρόνος που θα απομείνει δίνεται σαν bonus.

Γενικά οι διάδρομοι σε κάθε πίστα είναι πολλοί και τοποθετημένοι σε μορφή λαβυρίνθου. Σίγουρα ο χάρτης θα σας βοηθήσει πολύ, αφού δείχνει τα πάντα.

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι αρκετά προσεγμένα και έχουν επιλεχτεί ωραία φωτεινά χρώματα, που ταιριάζουν πραγματικά στο παιχνίδι. Τα sprites είναι σχετικά μικρά αλλά αυτό το επιβάλλουν οι ανάγκες του παιχνιδιού και δεν επηρεάζουν την ποιότητά του. Το μόνο στοιχείο που το περιμέναμε σίγουρα καλύτερο είναι ο ήχος. Γενικά είναι πολύ απαλός και κατά την προσωπική μας άποψη δεν ταιριάζει με το όλο παιχνίδι. Βέβαια είναι διαφορετική η μελωδία που σας συνοδεύει αλλά καλύτερα να υπήρχε μια και καλή. Και για τα ηχητικά εφέ ισχύει το ίδιο. Τέλος το gameplay είναι πολύ καλό. Υπάρχουν αρκετές ζωές μέχρι να χάσετε και δεν λείπουν και τα απαραίτητα credits.

Παρόλα αυτά εγώ έχω μια απορία: Αυτός ο τράγος στο εξώφυλλο του κουτιού του παιχνιδιού, τι ρόλο παίζει;;;

ΓΡΑΦΙΚΑ	81
ΚΙΝΗΣΗ	80
ΗΧΟΣ	73
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	85
ΠΛΟΚΗ	77
ΠΑΚΕΤΟ	79
ΑΝΤΟΧΗ	81
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	79
ΓΕΝΙΚΑ	**80**

Απόλυτη σιγή. Το χιονισμένο τοπίο απλώνεται προς όλα τα σημεία του ορίζοντα. Ξαφνικά ακούγεται ένας ήχος. Οσο πάει και δυναμώνει. Η φάλαγγα των πέντε οχημάτων είναι τώρα κοντά. Ψηλά στην πλαγιά ένας μοναχικός άνδρας καλά καμουφλαρισμένος σημαδεύει το πρώτο στη σειρά. Ο κρότος του πυροβολισμού σχίζει τη σιωπή. Η βολή είναι εύστοχη. Τα φλεγόμενα συντρίμια λιώνουν το χιόνι. Τώρα όμως τον έχουν εντοπίσει, δεν μπορεί πια να μείνει στο ίδιο σημείο. Κατεβαίνει τη χιονισμένη πλαγιά με τα σκι του κάνοντας ελιγμούς. Επιτίθεται με χειροβομβίδες. Σύντομα όλα τα οχήματα έχουν καταστραφεί. Ενα ανιχνευτικό αεροπλάνο φαίνεται στον ορίζοντα. Τον έχει εντοπίσει. Βλήματα όλμων σφυρίζουν στον αέρα μετατρέποντας τη περιοχή σε κόλαση. Ο κυνηγός έγινε κυνηγημένος. Κάνει σκι με όλη του τη δύναμη. Πρέπει να γλυτώσει, να ξεφύγει... Θα μπορούσε να είναι απόσπασμα από βιβλίο. Θα μπορούσε να είναι σκηνή από ταινία. Θα μπορούσε να είμαι εγώ κυνηγημένος από τον αρχισυντάκτη. Θα μπορούσε να είναι η πραγματικότητα. Είναι το...

MIDWINTER

Μετά από τη σύγκρουση ενός τεράστιου μετεωρίτη με τη Γη το 2039, διαχύθηκαν στην ατμόσφαιρα τεράστιες ποσότητες σκόνης με αποτέλεσμα να δημιουργηθεί μια νέα εποχή των παγετώνων. Ετσι, μετά από 60 χρόνια και αφού όλη η Γη έχει καλυφθεί με χιόνια, βρίσκεστε σε ένα νησί όπου μία κοινότητα ανθρώπων ζει και αγωνίζεται για τη διατήρηση της ζωής σε ένα τόσο εχθρικό περιβάλλον. Οχι και τόσο ωραία τα πράγματα ε;... Ε,

ΤΙΤΛΟΣ	Midwinter
HOUSE	Rainbird
FORMAT	Amiga, ST, PC
ΤΙΜΗ	4800
TEST	Atari ST
ΔΙΑΘΕΣΗ	Delta Computers

λοιπόν σαν να μην έφταναν όλα αυτά, εντελώς ξαφνικά και χωρίς καμία προειδοποίηση εισβάλει στο όμορφο νησί σας ο General Masters. Ανθρωπος αλλαζονικός με πιστεύω και ιδεολογία ανάλογη μεγάλων ανδρών, όπως ο Αττίλας, ο Τζένγκινς Χαν, ο Χίτλερ, ο Μουσολίνι, ο Αρχισυντάκτης του USER, (που τόσο κακό προξένησαν στην ανθρωπότητα), καταλαμβάνει το Ν.Α. άκρο του νησιού. Μπλοκάρει με παράσιτα την επικοινωνία σας με τους άλλους 31 χαρακτήρες του κόσμου του MIDWINTER και εξαπολύει τις δυνάμεις του για να καταλάβει ολόκληρο το νησί. Εδώ αρχίζει το παιχνίδι και εσείς ελέγχοντας τον Captain John Stark, (άνδρα με ηγετικές ικανότητες, άφοβο, ρωμαλέο, εύστροφο, πιστό και αφοσιωμένο σε ιδανικά όπως η ελευθερία, η αγνή φιλία, το ελληνικό διπλόπιτο σουβλάκι κτλ), πρέπει να ενωθείτε με τους άλλους χαρακτήρες, έτσι ώστε να τον σταματήσετε. Κάθε άτομο έχει 14 διαφορετικά χαρακτηριστικά και δεν τα πάνε όλοι καλά μεταξύ τους (άλλοι έχουν Amiga, άλλοι ST, ένας Αρχιμήδη κτλ). Ετσι πρέπει να βρείτε τον Α που θα στρατολογήσει τον Β και πάει λέγοντας... Αλλο στοιχείο, είναι ότι οι αντίπαλοι δεν είναι απρόσωποι, δηλαδή όταν σκοτώσετε κάποιον σας δείχνει την εικόνα του και δίπλα ότι σκοτώθηκε εν ώρα υπηρεσίας. Αυτό συχνά έχει σαν αποτέλεσμα, οι δικοί του να λιποτακτήσουν όπως και αν καταστρέψετε σημαντικό μέρος της δυνάμεώς του σε οχήματα. Επίσης ανακαταλαμβάνοντας τους ραδιοφωνικούς σταθμούς μπορείτε να έχετε άμεση επικοινωνία με όλους τους χαρακτήρες. Οι τακτικές που μπορείτε να ακολουθήσετε για να φτάσετε στη νίκη είναι πάρα πολλές (προσεχώς στην στήλη TIPS'N TRICKS) και αυτό ακριβώς κάνει το MIDWINTER να ξεχωρίζει.

ΧΑΡΤΗΣ

Το πρώτο σημείο που θα αναφέρουμε είναι ο χάρτης. Είναι πλήρης με δυνατότητα να δούμε όλα τα



κτήρια καθώς και πού βρίσκεται ο καθένας (εχθρός ή φίλος). Μπορούμε να κάνουμε ZOOM-IN και ZOOM-OUT και μπορούμε να τον δούμε σε δύο γεωφυσικά modes: ένα που οι υψομετρικές διαφορές φαίνονται ανάλογα με το χρώμα (πεδιάδα πράσινη, λόφος καφέ



κτλ) και ένα που φαίνονται με φωτοσκιάσεις και πρέπει να το δείτε για να το πιστέψετε, λες και είναι από δορυφόρο. Επίσης με όποιο τρόπο κι αν ταξιδεύετε, βλέπετε ένα μικρό χάρτη με τη θέση και τη κατεύθυνσή σας.

ΜΕΣΑ ΜΕΤΑΚΙΝΗΣΗΣ

Τα μέσα μεταφοράς που μπορείτε να βρείτε στο παιχνίδι είναι τα εξής: Πρώτα από όλα έχετε τα σκι σας. Το πόσο μακριά θα φτάσετε, εξαρτάται από το πόσο καλός σκιέρ είστε, σε τι έδαφος βρίσκεστε, πόση δύναμη έχετε, πόση αντοχή κτλ. Μετά υπάρχουν οχήματα. Διαθέσιμα σε σας υπάρχουν σε τρείς τύπους και μπορείτε να τα βρείτε σε γκαράζ. Αυτά είναι: SNOW-WOLF, που αντιστοιχούν στα βαριά τανκς και είναι καλά οπλισμένα αλλά όχι και τόσο γρήγορα. SNOW-CAT, που αντιστοιχούν στα ελαφρά τανκς, έχουν κι αυτά οπλισμό και είναι ευέλικτα. SNOW-FOX: αυτά μπορούμε να πούμε ότι είναι ανιχνευτικά οχήματα. Εχουν ελαφρύ οπλισμό αλλά είναι τα πιό γρήγορα απ'όλα. Στην οδήγηση, παίζει ρόλο το επίπεδό σας σαν οδηγός και το έδαφος. Αν δεν προσέξετε μπορεί το οχημά σας να ανατραπεί ή ακόμα χειρότερα να καταλήξετε στα παγωμένα νερά ενός φιόρδ. Τα οχήματα δεν μπορούν να ανέβουν σε πολύ μεγάλο υψόμετρο λόγω κλίσης του εδάφους και με τα σκι θα κουραστείτε μέχρι εξάντλησης (όταν εξαντληθείτε τα βλέπετε όλα ασπρόμαυρα και μετά λιποθυμάτε και σας σώζουν φίλοι ή εχθροί...) Ετσι ερχόμαστε σε ένα άλλο μέσο μεταφοράς. Λέγεται Cable Car και δεν είναι άλλο από αυτό πού ξέρουμε σαν τελεφερίκ. Με αυτό μπορείτε να πάτε από τους πρόποδες στην κορυφή ενός βουνού ή και το αντίθετο και μάλιστα κατά τη διάρκεια της διαδρομής να ξεκουραστείτε. Αφού φτάσετε ψηλά σε κάποιον από αυτούς τους σταθμούς μπορείτε να χρησιμοποιήσετε ένα Δελταπλάνο και πετώντας να καλύψετε μεγάλες αποστάσεις γρήγορα. Είναι οπλισμένο και μπορείτε ακόμα να το μεταφέρετε με όχημα. Οσο για τον χειρισμό του είναι αρκετά δύσκολος και για να φτάσετε μακριά πρέπει να εκμεταλεύεστε τα θερμά ρεύματα αέρος. Τώρα όσον αφορά την προσγείωση... αυτό είναι μία πονεμένη ιστορία. Αυτά λοιπόν είναι τα μέσα μεταφοράς που είναι διαθέσιμα στο MIDWINTER.

Ας δούμε όμως και τα οχήματα που έχουν οι αντίπαλοι. Εκτος από τους τρεις τύπους οχημάτων που περιγράψαμε παραπάνω, έχουν και τα: SNOW-WITCH, που μεταφέρουν έναν Captain ή έναν Colonel και είναι ΠΟΛΥ καλά οπλισμένα. Σε μιά πιθανή συμπλοκή πρέπει να είναι ο πρώτος στόχος σας. SNOW-BULL, που μεταφέρουν πυρομαχικά, είναι άοπλα και σχετικά αργά αλλά προστατεύονται από τα άλλα οχήματα. SNOW-BEAR, που μεταφέρουν καύσιμα, είναι άοπλα, αργά και ζωτικής σημασίας για τον εχθρό. Επίσης έχουν και δύο τύπους αεροσκαφών τα: BOMBER, που είναι βομβαρδιστικά και τα SPOTTER που είναι ανιχνευτικά και μόλις σας ανακαλύψουν θα οδηγήσουν πάνω σας πυρά όλμων.

ΚΤΙΡΙΑ

Υπάρχουν συνολικά 15 τύποι κτιρίων και είναι οι εξής: Εργοστάσια που παράγουν διάφορα είδη αλλά αυτό που τα κάνει στόχους κλειδί είναι τα πυρομαχικά. Heat mines, αυτά παράγουν ενέργεια και είναι ο νούμερο ένα στόχος του εχθρού. Synthesis plants, αυτά παράγουν καύσιμα. Αποθήκες που έχουν καύσιμα και πυρομαχικά. Γκαράζ που έχουν, ανεφο-



διάζουν και επισκευάζουν οχήματα. Δύο τύπους μαγαζιών όπου μπορείτε να φάτε, να κοιμηθείτε και να ανεφοδιαστείτε. Αστυνομικά τμήματα πού μπορείτε να βρείτε συναδέλφους σας, να φάτε και να κοιμηθείτε, (αν βέβαια δεν είναι υπό εχθρική κατοχή). Ορεινά καταφύγια που προσφέρουν φαγητό και ύπνο. Ραδιοφωνικοί σταθμοί πού πρέπει να καταλάβετε. Εκκλησίες, Σπίτια, Σταθμοί και Οχυρωμένα κτίσματα για να πυροβολείτε με ασφάλεια τους αντιπάλους. Και τέλος το εχθρικό αρχηγείο που είναι και το ποιό σημαντικό κτήριο στο MIND-WINTER, μιάς και όταν καταστραφεί νικάτε. Αρκετά έ;...

ΟΠΛΙΣΜΟΣ

Ξεκινώντας έχετε μόνο το όπλο σας και μερικές χειροβομβίδες. Τι "μόνο" δηλαδή που μόνο κτίρια δεν μπορείτε να ανατινάξετε. Το οπλάκι σας είναι τόσο ισχυρό που με μιά και μόνο βολή του μπορείτε να καταστρέψετε οποιοδήποτε όχημα ή αεροσκάφος. Ξαπλώνοντας λοιπόν αναπαυτικά στο χιόνι ή ακόμα καλύτερα ταμπουρωμένος μέσα σε κάποιο κτήριο, σημαδέψτε με την τηλεσκοπική σας διόπτρα -έχει ZOOM-IN και ZOOM-OUT- τα εχθρικά οχήματα, (όσο καλύτερο επίπεδο έχετε τόσο λιγότερο τρέμει το χέρι σας). Αλλος πιό ενεργητικός τρόπος επίθεσης είναι, να περιμένετε σε κάποιο ύψωμα και μόλις περάσουν από κάτω εχθροί να κατεβείτε την πλαγιά κάνωντας σκι και να χτυπήσετε με χειροβομβίδες τα εχθρικά οχήματα. Αν πάρετε όχημα, τότε έχετε πυραύλους εδάφους-εδάφους, εδάφους-αέρος και τορπίλες εδάφους-εδάφους πού δεν χρειάζεται καν να βλέπετε τον αντίπαλο για να τον πετύχετε. Αν πάλι πάρετε Δελταπλάνο έχετε πυραύλους αέρος-εδάφους, και αέρος-αέρος. Τελευταίο και πιο χρήσιμο στην συλλογή των όπλων σας είναι το απαραίτητο όπλο κάθε καλού δολιοφθορέα: τα εκρηκτικά. Αυτά μπορείτε να τα προμηθευτήτε από μαγαζιά και να ανατινάξετε όποιο κτίριο θέλετε. Ο εχθρός τώρα, διαθέτει συστοιχίες όλμων μεγάλης εμβέλειας και βομβαρδιστικά αεροπλάνα. Τα εχθρικά οχήματα πάλι έχουν αντίστοιχα οπλικά συστήματα με τα δικά σας. Το MIDWINTER παίζεται καθόλη τη διάρκειά του με το mouse (αν και υπάρχει επιλογή για joystick ή πληκτρολόγιο) και 2-3 πλήκτρα.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Όλες οι εντολές δίνονται μέσα από οθόνες μενού, επιλέγοντας τα κατάλληλα icons, που είναι περιτό να πούμε ότι είναι παραστατικότατα). Ο ήχος είναι λιτός και περιορίζεται στον ήχο των σκι σας στο χιόνι, στον ήχο των οχημάτων και στις εκρήξεις. Τα γραφικά στο MIDWINTER είναι στέρεα τρισδιάστατα και σας δίνουν ένα αίσθημα συμετοχής πού μόνο στο Interphase έχουμε ξανασυναντήσει. Η κίνηση είναι ικανοποιητική (και δεν μιλάμε για κίνηση οχημάτων αλλά ολόκληρων βουνών...)

Το πρώτο πράγμα που παρατηρήσαμε όταν πήραμε στα χέρια μας το παιχνίδι ήταν το πακέτο. Ογκώδες μεν, ουσιώδες δε, γιατί περιέχει ένα manual που ούτε λίγο ούτε πολύ είναι 200 σελίδες και γράφει τα πάντα για το κόσμο του MIDWINTER και τους χαρακτήρες του, καθώς και επιστημονικές εξηγήσεις (με λεπτομερή σχεδιαγράμματα κτλ) για τις αιτίες που μπορούν να οδηγήσουν σε ένα τέτοιο κλιματολογικό φαινόμενο.

Εκτός από το manual υπάρχει στη συσκευασία ένας μεγάλος χάρτης και -το κυριώτερο- ένα μπλοκάκι που σε καθένα από τα φύλλα του έχει το νησί του MIDWINTER με τα κυριότερα σημεία του και χρησιμεύει στο να κρατάτε σημειώσεις για το που βρίσκεται τι και ποιός, καθώς και για να σημειώνετε διαδρομές και τακτικές που θα ακολουθήσετε. Το MIDWINTER έχει κυκλοφορήσει σε ST και AMIGA και θα ακολουθήσει έκδοση για PC. Μεταξύ των δύο format δεν υπάρχει καμιά απολύτως διαφορά, με μοναδικές εξαιρέσεις ίσως ότι: στην AMIGA ο ήχος είναι στερεοφωνικός δίνοντας σας έτσι τη δυνατότητα να καταλάβετε που είναι ο αντίπαλος και στον ST το animation είναι λίγο πιο ομαλό και πιο γρήγορο.







ΓΡΑΦΙΚΑ	97
ΚΙΝΗΣΗ	96
ΗΧΟΣ	88
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	95
ΠΛΟΚΗ	99
ΠΑΚΕΤΟ	97
ΑΝΤΟΧΗ	95
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	93
ΓΕΝΙΚΑ	**96**

SPACE HARRIER II

Θυμάστε το Space Harrier, ένα conversion από τα coin-ops που είχε αποσπάσει καλές κριτικές; Τα βήματά του ακολουθεί το Space Harrier II και αν και πολύ πιό καινούριο, δεν έχει αισθητές διαφορές από τον προγονό του.

ΤΙΤΛΟΣ	Space Harrier II
HOUSE	Grandslam
FORMAT	All formats
ΤΙΜΗ	3700
TEST	Atari ST
ΔΙΑΘΕΣΗ	Delta Computers









Και σε αυτό το version έχετε μιά ηλίθια αποστολή. Σκοτώστε τα πράγματα που έρχονται πάνω σας πριν σας σκοτώσουν αυτά, ή τουλάχιστον αποφύγετέ τα... Ελέγχετε ένα joystick και σκοπός σας είναι να πατάτε το κόκκινο κουμπάκι που έχει κολλημένο πάνω του. Αυτό έχει σαν άμεσο αποτέλεσμα να μετακινείται στην οθόνη του υπολογιστή σας ένα ανθρωπάκι που το βλέπετε από πίσω, ανταποκρινόμενο πιστά στις κινήσεις του joystick (χωρίς αυτό να σημαίνει ότι αν πάτε το joystick στη κουζίνα, τότε θα σας ακολουθήσει και το ανθρωπάκι...)

Οπλισμένο λοιπόν το ανθρωπάκι σας με ένα όπλο που ρίχνει μπάλες ενεργείας ή κάτι τέτοιο, τρέχει ή πετάει σε φουτουριστικά τοπία, αποφεύγοντας εμπόδια και αντιμετωπίζοντας ποικιλόμορφα sprites με μοναδικό σκοπό ύπαρξής του να τρέχει ή να πετάει σε φουτουριστικά τοπία, αποφεύγοντας εμπόδια και αντιμετωπίζοντας ποικιλόμορφα sprites που μοναδικό σκοπό έχουν να...

Υπάρχουν δώδεκα πίστες για να τελειώσετε (ή να χάσετε προσπαθώντας) και στο τέλος κάθε μιάς από αυτές περιμένει ένα μεγάλο τέρας που ως γνωστόν είναι πολύ δύσκολο να καταστραφεί και πολύ εύκολο να σας καταστρέψει. Αφού τελειώσετε και τις δώδεκα πίστες θα αντιμετωπίσετε ξανά όλα τα μεγάλα τέρατα, το ένα μετά το άλλο και στο τέλος τον Αρχικακό Dark Harrier. Αν τώρα νικήσετε και αυτόν τότε κάτι δεν πάει καλά... ξαναρχίστε το παιχνίδι από την αρχή και προσπαθήστε να χάσετε όπως κάθε φυσιολογικός άνθρωπος.

Τα γραφικά τώρα, θυμίζουν υπερβολικά το πρώτο αλλά είναι καλύτερα. Ο ήχος κυμαίνεται σε αντίστοιχα επίπεδα, ενώ η αίσθηση του τρισδιάστατου δίνεται καλύτερα από το πρώτο (όταν πετάτε βλέπετε το έδαφος από άλλη οπτική γωνία).

Τελικά μπορούμε να πούμε ότι είναι ένα παιχνίδι που αν σας άρεσε το πρώτο τότε αυτό θα σας αρέσει περισότερο, και αν δεν σας άρεσε το πρώτο τότε ούτε αυτό θα καταφέρει να σας αρέσει.

ΓΡΑΦΙΚΑ	82
ΚΙΝΗΣΗ	82
ΗΧΟΣ	74
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	80
ΠΛΟΚΗ	65
ΠΑΚΕΤΟ	75
ΑΝΤΟΧΗ	71
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	79
ΓΕΝΙΚΑ	**76**

ΤΙΤΛΟΣ	7 Gates of Jambala
HOUSE	Grandslam
FORMAT	ST, Amiga
TIMH	4100
TEST	Atari ST
ΔΙΑΘΕΣΗ	Delta Computers

Το να γράφει κάποιος άνθρωπος review στις 02.35 μετά τα μεσάνυχτα της Κυριακής δεν είναι και τόσο φυσιολογικό εκτός κι αν είναι συντάκτης του USER. Αλλά ακόμα και με αυτή τη προϋπόθεση, για να κάτσεις να κάνεις review τέτοια ώρα, πρέπει να συμβαίνει ένα από τα παρακάτω πράγματα: α) Να δείς στον ύπνο σου την οπτασία του Tramiel να σου λέει "Εγέρθητι τέκνο μου, πάρε το joystick σου και κάνε review το Seven Gates Of Jambala", β) Να ξυπνήσεις για να πιείς νερό και γυρνώντας από την κουζίνα να πείς "Ε δεν κάνω και κανένα review να περάσει η ώρα", γ) Το παιχνίδι είναι τόσο καλό που μπορείς να παίζεις μαζί του όλο το βράδυ με ευχαρίστηση (Dungeon Master...), δ) Αν δεν έχεις το review έτοιμο τη Δευτέρα το πρωί, ο Αρχισυντάκτης θα παίζει όλη μέρα μαζί σου με ευχαρίστηση (κινέζικα βασανιστήρια...). Ετσι μετά από αρκετή χαμένη ώρα μπροστά στο monitor μπορώ να πώ με σιγουριά ότι δεν συμβαίνει το γ).

ΓΡΑΦΙΚΑ	78
ΚΙΝΗΣΗ	86
ΗΧΟΣ	69
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	70
ΠΛΟΚΗ	72
ΠΑΚΕΤΟ	80
ΑΝΤΟΧΗ	74
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	77
ΓΕΝΙΚΑ	**75**

THE SEVEN GATES OF JAMBALA



Το The Seven Gates Of Jambala είναι ένα παιχνιδάκι στο στυλ του Wonder Boy. Ελέγχετε ένα μικρό μαθητευόμενο μάγο που αφού έκανε μία σκανταλιά στο εργαστήριο του δασκάλου του, αυτός θυμωμένος τον έστειλε σε ένα μαγικό μέρος που είναι γεμάτο λαβύρινθους και κάθε λογής τερατάκια. Σκοπός σας λοιπόν είναι να γυρίσετε πίσω στη πραγματικότητα, οπότε και θα έχετε περάσει το δυσκολότερο τεστ που μπορεί να περάσει ένας έμπειρος μάγος. Η λέξη "έμπειρος" όμως δεν θα έλεγα ότι είναι αυτή που σας χαρακτηρίζει. Ετσι, για να καταφέρει ο μικρός και άπειρος μαθητευόμενος μάγος σας να αντιμετωπίσει εκατοντάδες κακά sprites πρέπει να αγοράσει όπλα. Και για να φύγει από αυτό το κόσμο πρέπει να βρεί επτά κομάτια από ένα σπασμένο μαγικό ραβδί και να τα ενώσει. Τα επτά κομάτια βρίσκονται πίσω από επτά πύλες, και μαντέψτε: τις πύλες τις φυλάνε ισάριθμα τέρατα, και ξαναμαντέψτε: για να σκοτωθούν θέλουν πολλές βολές, και ξαναξαναμαντέψτε: για να σκοτωθείτε δεν θέλετε πολλές βολές. Ευτυχώς μέσα σε δωμάτια θα βρείτε διάφορα τέρατα που θα σας πουλήσουν όπλα και πληροφορίες. Για να αγοράσετε κάτι χρειάζεστε χρήματα και τα χρήματα τα βρίσκετε... χτυπώντας το έδαφος με ένα σφυρί! Αν προσθέσουμε τώρα και την πληθώρα κινήσεων που μπορεί να κάνει ο ήρωάς μας (αριστερά, δεξιά και να πηδάει) τότε έχουμε μπροστά μας ένα πολύ "πρωτότυπο" παιχνίδι. Τα γραφικά είναι καλοσχεδιασμένα, η κίνηση ομαλή και ο ήχος κυμαίνεται σε ανεκτό επίπεδο. Τέλος μπορούμε να πούμε ότι είναι ένα πολύ καλό παιχνίδι στο είδος του, χωρίς όμως να προσφέρει κάτι το ιδιαίτερο ακόμα και αν παιχτεί στις 02.35 το βράδυ... Καληνύχτα σας...!

ΤΙΤΛΟΣ	Dyter 07
HOUSE	Reline
FORMAT	Amiga, ST
ΤΙΜΗ	3750
TEST	Amiga
ΔΙΑΘΕΣΗ	Arcade ltd



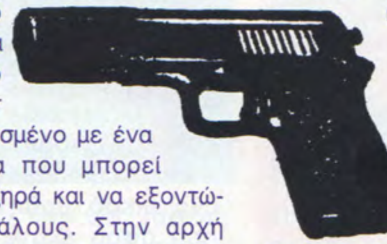
Καθήκον μου είναι να υποστηρίζω το ανθρώπινο γένος και να το υπερασπίζω από κάθε ον που θέλει να του κάνει κακό". Η επιγραφή αυτή που βρίσκεται έξω από το αρχηγείο σας, σας θυμίζει τον όρκο που δώσατε όταν καταταγήκατε στην ειδική ομάδα δράσης. Η αποστολή που μόλις σας ανατέθηκε είναι απόρρητη, αλλά πρέπει να σας τη πούμε για να καταλάβετε το παιχνίδι!

ΓΡΑΦΙΚΑ	79
ΚΙΝΗΣΗ	78
ΗΧΟΣ	80
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	76
ΠΛΟΚΗ	76
ΠΑΚΕΤΟ	75
ΑΝΤΟΧΗ	78
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	82
ΓΕΝΙΚΑ	**79**

DYTER 07



Το DYTER 07 είναι shoot 'em up, αν και πυροβολείτε προς όλες τις κατευθύνσεις εκτός από πάνω... Σκοπός σας είναι να καταστρέψετε τα εχθρικά robots που έχουν τοποθετηθεί στα νησάκια της Καραϊβικής από υποβρύχια. Για το σκοπό αυτό το transformer σας είναι εφοδιασμένο με ένα πολεμικό όχημα που μπορεί αν βγαίνει στη ξηρά και να εξοντώνει τους αντιπάλους. Στην αρχή ξεκινάτε με ελικόπτερο αλλά αυτό δεν καταστρέφει τα robots. Ετσι, πρέπει συχνά-πυκνά να προσγειώνεστε και να αναλαμβάνετε δράση με το όχημα εδάφους. Φυσικά, μή νομίσετε οτι είστε άτρωτοι. Μετά από πέντε χτυπήματα ή συγκρούσεις διαλύεστε. Πρέπει λοιπόν να επισκέπτεστε και τη βάση σας τακτικά ώστε να φορτίζετε τις ασπίδες σας με πλήρη ισχύ.



Ο δεύτερος κύριος σκοπός της ύπαρξής σας είναι η περισυλλογή κάποιων επιστημόνων και η μεταφορά τους στη βάση. Αυτό γίνεται μόνο με το ελικόπτερο κι αν το καταφέρετε κερδίζετε σαν αντάλλαγμα διάφορα έξτρα όπλα όπως: ασπίδα (μικρής ή μεγάλης διάρκειας), φλογοβόλο για να παραμορφώνετε το δέρμα των αντιπάλων σας, αμφίβιο κιτ για να πλέετε στην επιφάνεια της θάλασσας αλλά και κάτω απ' αυτήν, σταυρωτά πυρά για να ρίχνετε προς τέσσερεις κατευθύνσεις ταυτόχρονα και missile που σε κάθε βολή σας εκτοξεύει ένα θερμικό πύραυλο που πηγαίνει κατευθείαν πάνω στους εχθρούς.

Μόλις σκοτώσετε όλα τα robots, περνάτε στην επόμενη πίστα όπου πρέπει να κατεβείτε κάθετα μέσα στο κρατήρα ενός ηφαιστείου και να εξολοθρεύσετε ένα τέρας που έχει την εντύπωση οτι είστε το μεσημεριανό του φαγητό!

Το παιχνίδι είναι κάπως πιο πρωτότυπο από τα συνηθισμένα shoot 'em ups παρόλο που βασίζεται στην ίδια συνταγή (χιλιάδες τέλεια εξοπλισμένοι αντίπαλοι που πρέπει να καταστραφούν από σας.) Επιτέλους η ΕΠΑS (Επιτροπή Προστασίας Αμοιρων Sprites) πρέπει να κάνει κάτι...

Τα γραφικά και ο ήχος (που ακούγεται καθόλη τη διάρκεια του παιχνιδιού) δεν είναι βέβαια σαν αυτά του Silkworm, αλλά σίγουρα είναι πολύ καλά όπως και ο χειρισμός. Γενικά πρόκειται για ένα παιχνίδι με πολλούς κακούς, σφαίρες και αίμα που θα ικανοποιήσει όλους τους διψασμένους για θάνατο users.

Εχετε δει τη ταινία "Τα σαγόνια του καρχαρία"; Ε λοιπόν αυτή δεν έχει καμία σχέση με το παιχνίδι. Η μόνη ομοιότητα με το CASTLE MASTER είναι εκείνος ο μικρός vector καρχαρίας που συναντάτε στην είσοδο του κάστρου. Αλλά γι' αυτά θα μιλήσουμε στη συνέχεια με περισσότερες λεπτομέρειες.

CASTLE MASTER

ΤΙΤΛΟΣ	Castle Master
HOUSE	Domark
FORMAT	All formats
ΤΙΜΗ	3750
TEST	Amiga
ΔΙΑΘΕΣΗ	Arcade ltd

Δημιουργός του παιχνιδιού είναι η Domark που όσοι απο εσάς είχαν Spectrum ή Amstrad θα τη γνωρίζουν πολύ καλά. Μερικά απο τα παιχνίδια που την καθιέρωσαν στο χώρο των games είναι το Critical Mass και το Dark side.Τα παιχνίδια αυτά ήταν γνωστά σε όλους για το υπερβολικό ψάξιμο που απαιτούσαν. Το Castle Master ακολουθεί αυτή την παράδοση πιστά. Ας περάσουμε όμως στο ίδιο το παιχνίδι.

Βρισκόμαστε σε έναν κόσμο διαφορετικό, στο κόσμο του παρελθόντος. Ψηλά (οχι στον Υμηττό) μέσα στον πύργο του κάστρου της αιωνιότητας όπου ο χρόνος κυλάει αργά μέσα στην κλεψύδρα του γαλάζιου ουρανού (τύφλα να χει ο Σεφέρης) ξεκινάτε την αποστολή σας. Εάν αποτύχετε είστε αναγκασμένος να υποστείτε τα δεινά της μοίρας σας. Θα βυθιστείτε στην σκλαβιά του MAGISTER του άρχοντα του κάστρου και του σκότους που περιμένει την κατάλληλη ευκαιρία για να υποδουλώσει τις ψυχές σας. Γι'αυτο μην αργείτε. Ψάχτε για στοιχεία που θα σας βοηθήσουν, υπολογίστε κατάλληλα την δυναμή σας, περιπλανηθείτε στους ατελείωτους διαδρόμους και αντιμετωπίστε τα κακά πνεύματα που ίσως θα σας επιτεθούν. Το παιχνίδι όπως ίσως θα καταλάβατε είναι τύπου arcade-adventure που απαιτεί πολύ χρόνο και μεγάλη υπομονή ότι



δηλαδή θα' πρεπε για τα βαρετά και ανιαρά καλοκαιρινά μεσημέρια.

Μόλις το παιχνίδι φορτωθεί, διαλέγετε το χαρακτήρα σας (πριγκήπισσα ή πρίγκηπα) με έναν αρκετά εντυπωσιακό τρόπο, ιδιαίτερα στα 16αμπιτα μηχανήματα. Στη συνέχεια το παιχνίδι σας βγάζει ακριβώς έξω από το κάστρο μέσα στο οποίο θα εξελιχτεί και η υπόθεση. Από την πρώτη στιγμή έχετε να αντιμετωπίσετε έναν γρίφο. Το πως θα μπείτε μέσα στο κάστρο. Βέβαια για να γίνει αυτό πρέπει να κατεβεί μια γέφυρα. Το πρόβλημα είναι πως θα κατεβεί. Η λύση αυτού του γρίφου βρίσκεται σε έναν πίνακα στο σπίτι του μάγου που βρίσκεται σε μια διπλανή καλύβα. Μην ξεχάσετε να κοιτάξετε κάτω από κάποιο χαλί που θα βρείτε κάποια μυστική κρύπτη. Τα μόνα



όπλα σας είναι μερικές πέτρες (τι μερικές δηλαδή, άπειρες) με τις οποίες πρέπει να πολεμησετε τα εχθρικά πνεύματα. Μην ξεχνάτε επίσης να ψάχνετε σε κάθε μεριά της οθόνης οπου υπάρχει περίπτωση να βρείτε σημαντικά στοιχεία για τη συνέχιση του παιχνιδιου (πχ. κλειδιά). Σε ότι αφορά τώρα το χειρισμό του παιχνιδιού, αυτός γίνεται με joystick και ποντίκι για τα 16αμπιτα (AMIGA,ATARI,PC) ενώ μόνο με joystick ή πληκτρολόγιο για τα 8αμπιτα. Σίγουρα θα σας βοηθήσει κι ένας χάρτης. Περισσότερα πάντως για το παιχνίδι θα βρείτε στο manual του παιχνιδιού το οποίο είναι αρκετά κατατοπιστικό και περιέχει μάλιστα την ιστορία του σε μορφή ποιήματος.

Μην χαίρεστε, δεν τελειώσαμε ακόμα. Τα γραφικά είναι τύπου vector και η κίνηση αν και δεν είναι αρκετά γρήγορη είναι αρκετά ομαλή. Στον AMSTRAD ειδικά αν και δεν υπάρχουν αρκετά χρώματα τα γραφικά είναι αρκετά λεπτομερειακά αφού το παιχνίδι είναι φτιαγμένο σε mode 1. Επίσης στην AMIGA και στον ATARI σας συνοδεύει στη διαρκεια του παιχνιδιού μια απαλή μελωδία την οποία ίσως βρουν μερικοί λίγο εκνευριστική.

Επίσης αρνητικό είναι το γεγονός οτι πολλά από τα μηνύματα είναι γραμμένα σε ...αρχαία αγγλικά, σημείο που επικρίθηκε ιδιαίτερα κι από τα ευρωπαϊκά περιοδικά.

Πάντως σε γενικές γραμμές το παιχνίδι ειναι αρκετά ενδιαφέρον για τους φίλους του είδους ενώ για τους υπόλοιπους είναι μια καλή και εύκολη αρχή.

ΓΡΑΦΙΚΑ	88
ΚΙΝΗΣΗ	85
ΗΧΟΣ	83
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	91
ΠΛΟΚΗ	81
ΠΑΚΕΤΟ	77
ΑΝΤΟΧΗ	84
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	82
ΓΕΝΙΚΑ	**85**

QUARTZ

ΤΙΤΛΟΣ	Quartz
HOUSE	Firebird
FORMAT	Amiga, Atari ST
ΤΙΜΗ	3700
TEST	Amiga
ΔΙΑΘΕΣΗ	Delta Computers

Βρισκόμαστε στο έτος χμμμμ... ας πούμε 2100. Τα πάντα γύρω μας έχουν αλλάξει οι άνθρωποι, τα ζώα, τα σπίτια. Το μόνο που ίσως έχει μείνει σταθερό είναι η δομή της ύλης που και αυτή σιγά-σιγά θα αλλάξει.

ΓΡΑΦΙΚΑ	82
ΚΙΝΗΣΗ	90
ΗΧΟΣ	70
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	89
ΠΛΟΚΗ	85
ΠΑΚΕΤΟ	82
ΑΝΤΟΧΗ	79
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	85
ΓΕΝΙΚΑ	**83**

Το QUARTZ (καμία σχέση με ρολόγια) είναι άλλο ένα shoot 'em up game που θυμίζει σε πολλά σημεία toHellraider (σχετικό review έχει γίνει σε προηγούμενο τεύχος). Τώρα το παιχνίδι δεν εξελίσεται πάνω σε κάποιον πλανήτη αλλά μέσα σε ένα... διαμάντι. Τώρα τι δουλειά έχει ένα διαστημόπλοιο μέσα σε ένα διαμάντι αυτό είναι κάποια πολύ παλιά ιστορία που θα έπαιρνε σχεδόν όλο το περιοδικό γιά να την αναφέρουμε. Βρίσκεστε λοιπόν μέσα στο διαμάντι και στο δρόμο σας συναντάτε τα διάφορα μόρια του άνθρακα να περνούν από μπροστά σας, πίσω σας, δεξιά σας, αριστερά σας, χωρίς να ενδιαφέρονται τι πρόκειται να πάθετε εάν πέσουν πάνω σας...

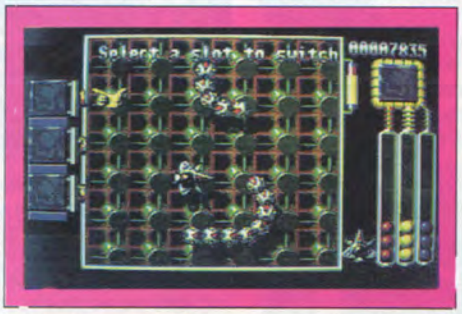


Εσείς, ο γενναίος μαχητής πρέπει να καταστρέψετε αυτά τα στρογγυλά πράγματα που περνάνε από παντού και να τα διασπάσετε σε μικρότερα κομμάτια. Μα και πάλι δεν τελειώσατε. Πρέπει να ρίξετε στα μικρότερα κομμάτια έτσι ώστε να ξαναδιασπαστούν και να δώσουν ακόμα μικρότερα αδιάσπαστα πλέον κομμάτια τα οποία εσείς πρέπει να συλλέγετε αν αγαπάτε τη ζωή σας. Το παιχνίδι έχει σαν backround δυο χρωματιστά επίπεδα που σκρολλάρουν αντίθετα και πολλές φορές σας κάνουν να μην ξεχωρίζετε τους εχθρούς σας.

Η κάθε πίστα χωρίζεται σε δύο μέρη με διαφορετικό σκοπό η κάθε μία. Ας μιλήσουμε όμως πρώτα γιά το σκάφος σας. Σαν αρχικό όπλο έχετε το laser του σκάφους σας που διαλύει τους εχθρούς με κάποια σχετική δυσκολία. Το σκάφος είναι επίσης εφοδιασμένο με τρείς ειδικές κάψουλες που μπορούν η κάθε μία να μεταφέρουν κάποια extra αντικείμενα από αυτά που αρχικά έχετε. Γιά να πάρετε bonus όπλο πρέπει να γεμίσετε το εσωτερικό κάθε κάψουλας με κάποιον αριθμό από εκείνα τα αδιάσπαστα κομμάτια που μαζεύετε.

Αφού γεμίσετε μία κάψουλα, εμφανίζεται μια λίστα από έντεκα power ups γιά να διαλέξετε ένα. Αυτά είναι πολύ χρήσιμα γιατί θα σας βοηθήσουν να επιβιώσετε και είναι τα εξής:

ΤΑΧΥΤΗΤΑ, που κάνει το διαστημόπλοιο σας πολύ γρήγορο και ευκίνητο ανάμεσα στους εχθρούς.
ΒΟΗΘΗΤΙΚΟ ΣΚΑΦΟΣ, που σας βοηθάει ρίχνοντας και αυτό στους εχθρούς.
ΑΣΠΙΔΑ, που σας προστατεύει.
ΦΛΟΓΑ, που μετατρέπει το laser σας σε φλογοβόλο.
ΧΕΙΡΟΒΟΜΒΙΔΕΣ, μαντέψτε τί κάνουν!
ΟΚΤΑΓΩΝΟ, που σας δίνει την ευκαιρια να ρίχνετε προς οκτώ κατευθύνσεις ταυτόχρονα!
ΒΟΜΒΑ, που εξαφανίζει κάθε αντίπαλο που υπάρχει στην οθόνη.
ΕΠΙΔΙΟΡΘΩΣΗ, που βελτιώνει την κατάσταση της ασπίδας.
ΓΕΜΙΣΤΗΡΑ, που δεν αφήνει την κάψουλα να αδειάζει τελείως.



Βέβαια πρέπει να ξέρετε οτι τα power ups κάποτε τελειώνουν.

Να ξαναγυρίσουμε όμως στις πίστες. Αφού μαζέψετε όσο περισσότερα κομμάτια ενέργειας μπορείτε, αντιμετωπίζετε ένα πολύ μεγάλο ...νετρόνιο και μετά περνάτε σε εξωπραγματικούς χώρους όπου πρέπει να αντιμετωπίσετε εχθρικά σκάφη, βροχές από μετεωρίτες, περίεργα τέρατα και πολλά άλλα.

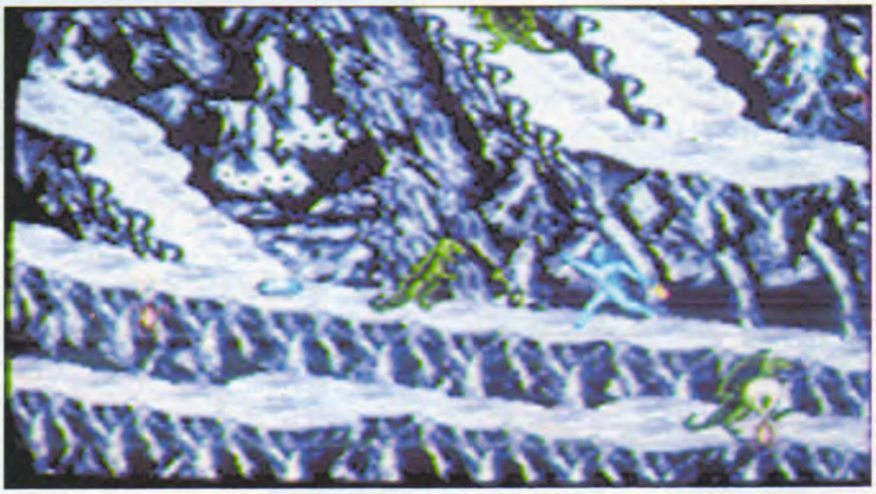
Γενικά, τα γραφικά του παιχνιδιού είναι πολύ καλά και με όμορφα χρώματα, ενώ ο ήχος είναι απλοϊκός. Εκεί όμως που το παιχνίδι ξεχωρίζει πραγματικά είναι στο άψογος control του και στη πολύ γρήγορη κίνηση των sprites. Το Quartz είναι αναμφισβήτητα μια αξιόλογη παρουσία της Firebird!

Πολλά χρόνια πριν,. ένα γιγάντιο ον πέθανε. Αιώνες πέρασαν. Τα στοιχεία της φύσης άφησαν μόνο τα κόκκαλά του. Πολύ καιρό μετά τις πέτρες που έλιωσαν παρέμεινε ο σκελετός. Ετσι τον βρήκαμε εμείς. Αργότερα ήρθαν κι άλλες φυλές να φτιάξουν πόλεις στα κόκκαλά του. Τα χρόνια που ακολούθησαν ήταν γεμάτα ιστορίες για παράξενα πλάσματα και τρομερές δυνάμεις κρυμένες στο κρανίο του. Και ονομάσαμε το ον Orodrid και εμάς Orodrim..."

Αυτά λέει ο μύθος για την δημιουργία της πόλης και απ' όσα γνωρίζω κάπως έτσι πρέπει να είναι τα πράγματα. Κάποιες δυνάμεις βρίσκονται στο τεράστιο κρανίο και δεν είναι μόνο οι κρύσταλλοι που φυλάγονται από τους ιερείς. Σκοπός σας στο παιχνίδι είναι από τη μια να καταφέρετε να παραμείνει η φυλή σας ανθηρή, ενώ παράλληλα εσείς πρέπει εξερευνώντας το Tsimit να αυξήσετε τις πνευματικές σας δυνάμεις και απελευθερώνοντας το Crystallion - το μυθικο άλογο - να κυβερνήσετε την πόλη. Το δυνατό gameplay χωρίζεται στα εξής πέντε μέρη:

ΤΙΤΛΟΣ	Knights of the Crystallion
HOUSE	U.S Gold
FORMAT	Amiga
ΤΙΜΗ	4250
TEST	Amiga
ΔΙΑΘΕΣΗ	Arcade ltd

KNIGHTS OF THE CRYSTALLION



THE BOSU

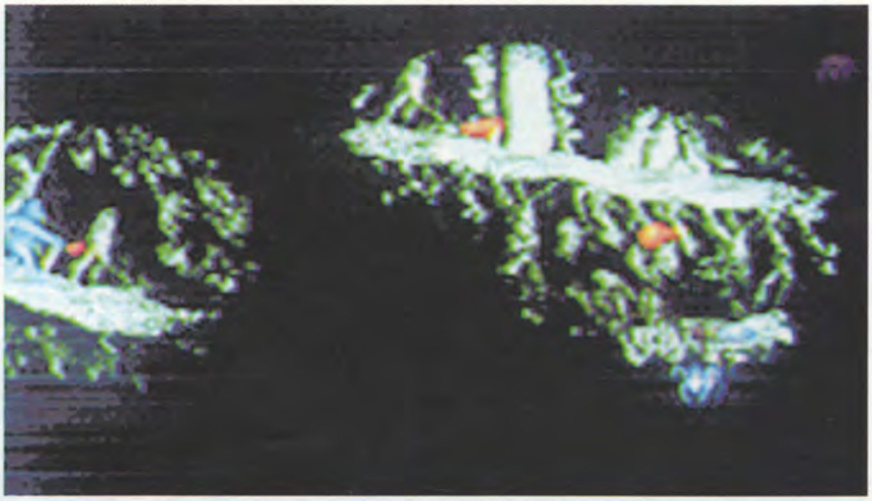
Το Bosu είναι ένα παιχνίδι που απαιτεί μεγάλη αυτοσυγκέντρωση, έχει άπειρους συνδυασμούς όπως το σκάκι και το εκτιμούν ιδιαίτερα οι ιερείς. Πρέπει να κάνετε εξάσκηση και στα τέσσερα επίπεδα δυσκολίας αν θέλετε να προχωρήσετε στην αναζήτησή σας. Δεν έχετε χρονικό περιορισμό ενω υπάρχει και option για δύο π αίκτες. Κάθε παίκτης έχει έξη πέτρες τις οποίες πρέπει να τοποθετήσει κατά τέτοιο τρόπο ώστε να πολλαπλασιαστούν όταν θα βρουν το κατάλληλο χώρο. Κερδίζει αυτός που στο τέλος έχει τις περισσότερες πέτρες. Στη πράξη πάντως είναι το πιο απλό παιχνίδι που έχετε παίξει ποτέ. Κάθε φορά που θα αλλάζετε επίπεδο μέσα στο Tsimit, ένας ιερέας-φύλακας θα σας προκαλεί σε μια παρτίδα Bosu που πρέπει να κερδίσετε για να συνεχίσετε. Η ισοβαθμία είναι εναντίον σας!

DEKETA

Δεν είναι απλώς ένα παιχνίδι με χαρτιά, αλλά μια μέθοδος για να αυξήσετε τις πνευματικές σας δυνάμεις με σκοπό να κυριαρχήσετε πάνω στην ύλη. Εμφανίζονται 16 χαρτιά στην οθόνη, τα βλέπετε για λίγο και ύστερα γυρνάνε ανάποδα. Από εσάς τώρα θέλουμε να βρείτε τα οκτώ ζεύγη χαρτιών, δηλαδή αν ανοίξετε ένα δυάρι το επόμενο φύλλο που πρέπει να βρείτε θα πρέπει να είναι πάλι δυάρι και ούτω καθ'εξής με τα υπόλοιπα φύλλα. Κάθε φορά που βρίσκετε ένα ζευγάρι αριθμών αυξάνεται η αντίληψή σου και μπορείς να δεις αχνά τους υπόλοιπους αριθμούς μέσα από τα κλειστά φύλλα -αναβοσβήνουν για μερικά δευτερόλεπτα. Οταν φτάσεις στο όριο αντίληψης που έχουν θέσει οι ιερείς παίρνεις το χάρισμα της τηλεμεταφοράς έξω από το Tsimit με το πάτημα του Esc. Φτάνοντας σε πολύ υψηλά επίπεδα θα έχετε το πλεονέκτημα να σας φανερώνεται το σωστό μονοπάτι που πρέπει να ακολουθήσετε για να βρείτε το Crystallion. Ομως δεν είναι πάντα ασφαλές να γίνεται κατάχρηση του Daketa, γιατί μπορεί και να μειωθούν οι δυνάμεις σας, ιδίως όταν τα πράγματα δυσκολέψουν και τα φύλλα αρχίσουν να ανακατεύονται.

THE PRODA

Αυτό είναι το μέρος όπου οι φωτισμένοι εξερευνητές έρχονται να φορτίσουν την πανοπλία που τους σώζει τη ζωή μέσα στο Tsimit. Πρέπει καταρχήν να έχετε τουλάχιστον τρεις κρυστάλους και να τους τοποθετήσετε μαζί έτσι ώστε να αρχίσουν να πάλλονται δημιουργώντας ενέργεια σε μορφή κεραυνών που χρησιμεύει στη φόρτιση της στολής σας. Ο χρόνος που έχετε στη διάθεσή σας είναι περιορισμένος και τα "prods" που αξιοποιούν την ενέργεια των κρυστάλλων αρχίζουν να κινούνται διαλύωντας τους σχηματισμούς τους. Πρέπει να δουλέψετε



σκληρά για την φόρτιση της στολής σας, αφού υπάρχουν και κάποια περίεργα πλάσματα που κατοικούν στην Proda και θα προσπαθήσουν να φάνε τους κρυύταλλους! Από άποψη γραφικών (αλλά και κίνησης), το τμήμα αυτό του παιχνιδιού είναι φανταστικό, μπορείτε να έχετε δεκάδες αντικείμενα να πάλλονται, να εκτοξεύουν κεραυνούς και ακτίνες, ενώ ταυτόχρονα τρέχουν με φοβερή ταχύτητα και μεγενθύνονται ομαλότατα μέσα σ'ένα πανδαιμόνιο ήχων. Πρέπει να το δείτε για να το πιστέψετε.

THE HARESH

Με την επιλογή αυτή γυρίζετε στη πόλη σας για να εμπορευτείτε τα προϊόντα σας και να αγοράσετε άλλα που είναι απαραίτητα για να διατηρήσετε υψηλό βιοτικό επίπεδο. Ακόμα, με διαφάνεια και δημοκρατικές διαδικασίες αποφασίζετε το ποσό με το οποίο θα βοηθήσετε τις οικογένειες που αντιμετωπίζουν οικονομικά και άλλα προβλήματα. Επίσης μπορείτε να δημιουργήσετε νέες αγορές για τα με τα καραβάνια που περνάνε που και που. Ο χειρισμός σ' αυτό το μέρος του παιχνιδιού θα έπρεπε να είναι πιο εύχρηστος και κατανοητός. Προσέξτε να μην είστε πολύ σκληροί με τα υπόλοιπα μέλη της φυλής γιατί θα τους χρειαστείτε, κάντε οικονομία και μην αφήσετε να χαθεί καμία οικογένεια γιατί διαφορετικά θα βρεθείτε σε δύσκολη θέση. Καλό είναι επίσης να έρχεστε στο Haresh κάθε φορά που βλέπετε κάποιο ανάλογο μήνυμα ή εδοποίηση.



THE TSIMIT

Αυτό είναι το κρανίο του Orodrid μέσα στο οποίο πρέπει να περιπλανηθείτε και να βγείτε ζωντανοί από τα τέσσερα επίπεδά του, που δυσκολεύουν όσο προχωράτε. Θα αντιμετωπίσετε διάφορα όντα - κυρίως ιπτάμενα- που θέλουν να σας κλέψουν τους κρύσταλλους, πράσινα σαυροειδή και περίεργα φυτά που βγάζουν μια θανατηφόρα μπλέ ουσία. Η στολή σας, σας προστατεύει στην αρχή τρεις φορές και πέφτετε απλώς αναίσθητοι χάνοντας όλους τους κρυστάλλους σας. Το όπλο που έχετε είναι φυσαλίδες πλάσματος- μπορείτε να ρίξετε μέχρι τρεις ταυτόχρονα- που ανατινάζονται καλύπτοντας μια πολύ μεγάλη έκταση και καταστρέφουν τα πάντα. Με την ολοκλήρωση του κάθε επιπέδου ανοίγει μια πόρτα και ένας ιερέας-φρουρός σας λέει να διαλέξετε αν θέλετε να συνεχίσετε ή να γυρίσετε στην επιφάνεια. Το να συνεχίσεις δεν είναι τόσο εύκολο. Πρέπει πρώτα να απαντήσετε σωστά στο βιβλίο των γρίφων Tocanon και ύστερα να νικήσετε τους ιερείς στο Bosu. Μόνο μια έκφραση είναι ικανή να περιγράψει το Tsimit: "Ο,τι δε σε σκοτώνει σε κάνει δυνατότερο".

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - ΟΘΟΝΗ

Το παιχνίδι παίζεται εξολοκλήρου με το mouse και το space bar και ο χειρισμός είναι σε γενικές γραμμές εύκολος, ιδιαίτερα στο arcade μέρος της περιπέτειας. Εξαίρεση αποτελεί το Haresh μέχρι να κατανοήσετε πως γίνεται η εμπορία των προιόντων.

Με πολύ ευχάριστο τρόπο είναι σχεδιασμένα τα μενού επιλογών, ενώ ομιλία και μουσική συμπληρώνουν την όλη εικόνα. Τελος, το manual είναι κατατοπιστικό χωρίς τίποτα το περιττό.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Το game έχει γενικά υπέροχα γραφικά, αλλά αυτό που το κάνει να ξεχωρίζει είναι πως σε μερικές οθόνες χρησιμοποιεί HAM mode. Η κίνηση είναι πολύ γρήγορη με τη βοήθεια του blitter, ενώ το animation πολύ καλό. Οσα αντικείμενα και να είναι στην οθόνη δεν παρατηρείται καμία καθυστέρηση. Πρέπει να παραδεχτούμε ότι προκειται για φοβερή δουλειά. Ο ήχος επίσης είναι αντάξιος των γραφικών. Μόλις ακούσετε τις κραυγές του Orodrid στην αρχή θα παγώσει το αίμα σας. Το digitized speech είναι το καθαρότερο και καλύτερο που έχω ακούσει μέχρι στιγμής από υπολογιστή. Αυτά σε συνδιασμό με την ποικιλία της ατμοσφαιρικής μουσικής -που θυμίζει ανατολικές τελετουργίες- δίνει ένα αξιοθαύμαστο αποτέλεσμα. Στο πακέτο περιλαμβάνεται και μια κασέτα με τη μουσική του παιχνιδιού για ακόμα μεγαλύτερη απόλαυση.

ΓΕΝΙΚΗ ΕΝΤΥΠΩΣΗ

Πρόκειται για ένα καταπληκτικό arcade adventure με στοιχεία εξομοίωσης ολόκληρου πολιτισμού. Εθιστικότατο, με βάθος, φοβερά γραφικά, τρομερό ήχο και φανταστικό gameplay. Δεν πρέπει να λείπει από κανένα σοβαρό gamer.

ΓΡΑΦΙΚΑ	94
ΚΙΝΗΣΗ	91
ΗΧΟΣ	94
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	94
ΠΛΟΚΗ	95
ΠΑΚΕΤΟ	89
ΑΝΤΟΧΗ	95
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	90
ΓΕΝΙΚΑ	**94**

IMPOSSAMOLE™

Το Impossamole είναι ένα platform game με πρωταγωνιστή ένα τυφλοπόντικα. Αλλά όχι κάποιο τυχαίο τυφλοπόντικα... Ναι καλά μαντεύετε, ήρωας και αυτή τη φορά είναι ο θρυλικός πια, Monty Mole. Το συμπαθέστατο τρωκτικό που μας κράτησε ατέλειωτες ώρες μπροστά στο monitor του spectrum μας (ή κάποιου άλλου 8μπιτου), τη περασμένη δεκαετία, ΞΑΝΑΚΤΥΠΑ. Μόνο που τώρα είναι λίγο διαφορετικός, φοράει μπλε

ΤΙΤΛΟΣ	Impossamole
HOUSE	Gremlin
FORMAT	All formats
ΤΙΜΗ	3700
TEST	Atari ST
ΔΙΑΘΕΣΗ	Delta Computers

στολή με κόκκινη μπέρτα (οπαδός του Πανιωνίου;) και φιλοδοξεί να καταταχθεί στους Σούπερ ήρωες (τι παραπάνω δηλαδή έχει ο Batman;). Ανανεωμένος λοιπόν θα πρέπει να περάσει από πέντε διαφορετικούς κόσμους, κατατροπώνοντας τις δυνάμεις του κακού. Κάθε κόσμος έχει διαφορετικό θέμα, και στο τέλος του περιμένει ένα ανάλογο, φοβερό και τρομερό τέρας. Ετσι ο σούπερ τυφλοποντικάς σας, θα περάσει: 1) Από ορυχεία αντιμετωπίζοντας νυχτερίδες, εχθρικούς ανθρακορύχους, ράβδους δυναμίτη με πόδια(!!) και πολλά άλλα γελοία sprites για να φτάσει στο τέλος σε ένα τεράστιο σκουλήκι. 2) Από ένα κόσμο με παγόδες, νίνζα, παλαιστές του sumo και άλλων ανατολικών πολεμικών τεχνών, γιαπωνέζους τουρίστες που σας τραβάνε φωτογραφίες(!!) και στο τέλος ένα κακό δράκο. 3) Από μιά ζούγκλα και όλους τους κινδύνους που κρύβει, σαρκοβόρα φυτά, παγίδες άγριων τυφλοποντικοφάγων ιθαγενών, τροπικά ζώα, πουλιά έντομα και τελικά ένα στοιχιωμένο δέντρο 4) Από χιονισμένες εκτάσεις με επικίνδυνους χιονάνθρωπους, αρκούδες, εσκιμόους, γιέτι, Αγιους Βασίληδες σε κανονιοφόρα έλκυθρα και στο τέλος να περιμένει, αν είναι δυνατόν, ένα τεράστιο... παγωτό χωνάκι!!!





Αν καταφέρετε και τελειώσετε λοιπόν τις παραπάνω πίστες (με όποια σειρά θέλετε), τότε μπορείτε να παίξετε και τη τελευταία και πιο δύσκολη. Θα βρεθείτε στο τρίγωνο των Βερμούδων αντιμέτωπος με διάφορα sprites που έχουν κατά καιρούς εξαφανιστεί σε αυτή τη ζώνη όπως ναυτικοί, στρατιώτες, πειρατικά κανόνια που ρίχνουν ζωντανές



μπάλες και ο τελικός εχθρός θα έχει τη μορφή ενός τυφώνα που εξαπολύει μικρότερους! Στην αρχή ξεκινάτε το παιχνίδι με μοναδικό όπλο τις κλωτσιές σας, αλλά κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού θα βρείτε βόμβες και ένα όπλο που ρίχνει από μπάλες μέχρι λέιζερ. Η ενέργειά σας απεικονίζεται με μία μπάρα στο πάνω μέρος της οθόνης και μπορείτε να αναπληρώνετε μέρος της, μαζεύοντας κονσέρβες με σκουλήκια που βρίσκονται σκόρπισμένες σε διάφορα σημεία της πίστας όπως και χρήματα, και άλλα bonus. Επίσης σε κάθε πίστα υπάρχει και ένας τυφλοπόντικας που αν μπείτε στη σπηλιά του θα μπορέσετε να αγοράσετε κάτι από τα παραπάνω.

Το κύριο στοιχείο του Impossamole είναι το χιούμορ και η πληθώρα των sprites. Αρκεί να δείτε τον Monty, μισό μέγεθος (πατημένο από μία παγίδα-πρέσα) για να καταλάβετε τι εννοώ. Τα γραφικά αν και μικρά είναι πολύ ωραία, η μουσική είναι μιά παραλλαγή στα μουσικά θέματα των προηγουμένων παιχνιδιών, ο ήχος του παιχνιδιού είναι απλός χωρίς samples.

Γενικά τα μόνα σημεία στα οποία μπορούμε να ασκήσουμε κριτική είναι το ότι είναι υπερβολικά δύσκολο και ότι ενώ η κίνηση είναι καλή, αν μαζευτούν πάρα πολλά sprites στην οθόνη τότε γίνεται κάπως αργή. Αν λοιπόν θέλετε ένα platform game με εκατοντάδες οθόνες, πολλά και διαφορετικά sprites, μεγάλη δυσκολία και ένα διάσημο τυφλοπόντικα για ήρωα, τότε αυτό το παιχνίδι είναι για σας.



ΓΡΑΦΙΚΑ	80
ΚΙΝΗΣΗ	79
ΗΧΟΣ	76
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	83
ΠΛΟΚΗ	81
ΠΑΚΕΤΟ	80
ΑΝΤΟΧΗ	78
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	80
ΓΕΝΙΚΑ	**79**

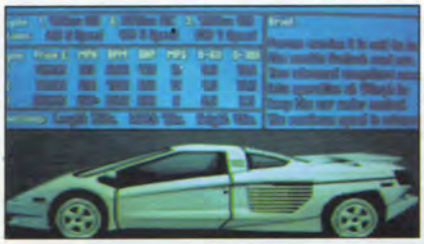
SUPER CARS

Βρισκόμαστε σ' ένα κόσμο όπου τα αυτοκίνητα μάχονται για τη πρώτη θέση στο πρωτάθλημα. Ετσι κι εσείς, που δεν θα μπορούσατε να λείψετε από ένα τέτοιο γεγονός, μπαίνετε στο καλογυαλισμένο αμάξι σας και ορμάτε για τη δόξα και το χρήμα!

ΤΙΤΛΟΣ	Super Cars
HOUSE	Gremlin
FORMAT	Amiga, Atari ST
ΤΙΜΗ	3700
TEST	Amiga
ΔΙΑΘΕΣΗ	Delta Computers

ΟΘΟΝΗ-ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Το παιχνίδι ξεκινάει με μια πολύ ωραία εισαγωγική εικόνα (ισάξια με αυτές των coin-op) και μετά βλέπετε τα τρία ανώτερα αυτοκίνητα της κάθε κατηγορίας, παρκαρισμένα. Ολες οι επιμέρους οθόνες στο παιχνίδι έχουν animation και άριστα γραφικά. Ο χειρισμός σ' αυτές τις οθόνες γίνεται είτε με το joystick είτε με το mouse, ενώ κατά το παίξιμο μόνο με το joystick. Η οθόνη είναι αρκετά μεγάλη και προμηνύει χορταστική δράση. Από την άλλη, ο χειρισμός θα φανεί σε πολλούς περίεργος, τουλάχιστον μέχρι να τον συνηθίσουν. Κρατώντας πατημένο το fire, το αμάξι επιταχύνει και κινώντας δεξιά-αριστερά τον μοχλό στρέφεται γύρω απο τον άξονά του για να στρίψει (είναι πιό βολικό απ' ότι ακούγεται).



ΤΟ GARAGE

Οποιο αυτοκίνητο και να έχετε, θα χρειαστείτε βοήθεια και επισκευές. Μπαίνοντας λοιπόν στο γκαράζ το πρώτο που βλέπετε είναι η κοπέλα και μετά το Power steering για πιο κλειστές στροφές, Turbo charger για επιτάχυνση, High speed για την ανώτατη ταχύτητα στις ευθείες, Retro για γρήγορο φρενάρισμα, Rear missile και Front missile για να καταστρέφετε τους ενοχλητικούς(!), Spin assist (επαναφέρει το αυτοκίνητο στη σωστή κατεύθυνση αν πέσει σε λάδια ή νερά) και Side armour για να χτυπάτε τους αντιπάλους σας και να κάνουν φιγούρες. Αν νομίζετε οτι αυτά τα extra είναι πολλά απατάσθε, γιατί στίς περισσότερες πίστες δεν θα σας φτάνουν. Να πούμε βέβαια οτι για να τα αποκτήσετε θα πρέπει να πληρώσετε ακριβά και οτι κρατούν μόνο για ενα αγώνα. Επίσης στο δρόμο, το αμάξι σας εχει κάποιες φθορές, οπότε πάλι στο γκαράζ πληρώνοντας αδρά, αλλάζετε λάστιχα, αμάξωμα ή μηχανή και ανεφοδιάζεστε με καύσιμα.

THE SALES OFFICE

Οταν αποκτήσετε χρήματα με τις συνεχείς νίκες σας, μπορείτε να αλλάξετε αυτοκίνητο στο κατάστημα. Πρέπει να παζαρέψετε σκληρά αν θέλετε να σας κατεβάσει τη τιμή ο πωλητής. Προσέξτε τί θα πείτε γιατί εκνευρίζεται εύκολα! Επίσης μπορείτε να δείτε από κοντά τα αυτοκίνητα με εξαιρετικά γραφικά (καλύτερα κι από του Test Drive) και να πάρετε χρήσιμες πληροφορίες.

ΠΑΙΖΟΝΤΑΣ

Η δράση στον αυτοκινητόδρομο κατ' αρχήν φαίνεται από πάνω. Το παιχνίδι χωρίζεται σε τρία επίπεδα. Το καθένα έχει 9 πίστες τις οποίες πρέπει να περάσετε όλες για να αλλάξετε επίπεδο. Αυτές οι πίστες είναι ίδιες και για τα τρία επίπεδα



αλλά η ποικιλία είναι στα εμπόδια που εμφανίζονται (λάδια, νερά καθώς και χώματα που καθυστερούν το αυτοκίνητό σας ή το βγάζουν από τη πορεία του) σε τακτικά διαστήματα. Αυτά τα εμπόδια κάνουν τα πράγματα δύσκολα και κρίνουν πολλές φορές τον αγώνα αφού δεν ενοχλούν μόνο εσάς αλλά και τους αντιπάλους. Στον αγώνα ξεκινάτε πάντα τελευταίος (στην αρχή τέταρτος στους 4 σε πέντε γύρους και φτάνετε όγδοος στους 8 με εννέα γύρους). Το παιχνίδι έχει πολύ πλάκα και εμφανίζει το σύνδρομο του Kick Off. Δηλαδή μετά από δώδεκα ώρες ασταμάτητου ράλλυ έχει κλείσει το στόμα σου και εχει ξεραθεί ο λαιμός σου από τις φωνές, το δεξί χέρι έχει παραλύσει από την οδήγηση και το αριστερό έχει πρηστεί από το Fire. Ακόμα υπάρχει password για να πηγαίνεις κατευθείαν στο δεύτερο ή τρίτο επίπεδο μόλις συμπληρώσεις το προηγούμενο.



ΓΡΑΦΙΚΑ-ΗΧΟΣ

Οι στατικές οθόνες είναι πολύ καλές ως άριστες, υπέροχη η σκηνή όπου το πλήθος σας ζητωκραυγάζει

(το χειροκρότημα είναι ανάλογο με την επίδοσή σας) και στο παιχνίδι είναι αρκετά αξιόλογα. Γύρω από την πίστα ο χώρος είναι καλοσχεδιασμένος, ενώ ο ήχος πάλι είναι ένα από τα αδύνατα σημεία του παιχνιδιού. Υπάρχει μια καλή μουσική την οποία όμως δεν μπορείς να την έχεις δυνατά για πολλή ώρα. Τα ηχητικά εφέ είναι εκρήξεις, τράκες και τριξίματα λάστιχων, από τα οποία μόνο τα τελευταία είναι καλά. Γενικά ο ήχος δεν είναι ούτε το μισό του ήχου του TEST DRIVE II. Η οθόνη σκρολάρει ομαλά ενώ η ταχύτητα δεν μειώνεται ούτε κι όταν βρίσκονται στην οθόνη ταυτόχρονα οκτώ αμάξια! Τα αυτοκίνητα είναι διαφόρων χρωμάτων και διαφορετικών τύπων, ενώ σαν sprites είναι αρκετά μικρά.

ΓΕΝΙΚΑ

Πρόκειται για ένα πολύ εθιστικό παιχνίδι (από εκείνα που σε κάνουν να λές "την επόμενη φορά θα παίξω καλύτερα") που θα παιχτεί πολλές ώρες. Ο ρεαλισμός και η λεπτομέρεια σε ορισμένα σημεία καθώς και η ελευθερία που σας δίνεται στο δρόμο (για πολλά βρώμικα κόλπα εκτός των άλλων) ανεβάζουν την ποιότητα και το gameplay. Τα γραφικά όμως θα μπορούσαν να είναι καλύτερα κι ο ήχος είναι μέτριος, υποβαθμίζοντας έτσι την ευχαρίστηση ενός πολλά υποσχόμενου παιχνιδιού. Το σίγουρο βέβαια είναι οτι θα εμφανιστούν πολλά παρόμοια games σύντομα. Θα σας δώ στο δρόμο!

ΓΡΑΦΙΚΑ	78
ΚΙΝΗΣΗ	86
ΗΧΟΣ	72
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	85
ΠΛΟΚΗ	72
ΠΑΚΕΤΟ	70
ΑΝΤΟΧΗ	79
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	80
ΓΕΝΙΚΑ	**78**

TATSUJIN

ΤΙΤΛΟΣ	Tatsujin
HOUSE	Sega
FORMAT	Mega Drive Cartridge
ΤΙΜΗ	10000
TEST	Sega Mega Drive
ΔΙΑΘΕΣΗ	Athens Club

Μία οθόνη γεμάτη από εχθρικά σκάφη, πάμπολες βολές και εσείς κάπου εκεί μέσα να προσπαθείτε να επιβιώσετε, ανταποδίδοντας τα πυρά, σίγουρα δεν είναι κάτι το πρωτότυπο για ένα shoot-em-up. Εκτος κι αν το παιχνίδι είναι σε μία 16μπιτη Sega Mega Drive, οπότε υπάρχει μία μικρή διαφορά και... μία μεγάλη ομοιότητα. Η μικρή διαφορά είναι στη ποιότητα των γραφικών, του animation και του ήχου, σε σχέση με τα Home micros και η μεγάλη ομοιότητα είναι στα αντίστοιχα χαρακτηριστικά σε σχέση με τα Coin-ops. Το Tatsujin είναι ένα καθαρόαιμο Shoot-ep-up κάθετου scrolling, με πολύ δράση. Η υποθεσή του είναι άγνωστη, μιας και ο Ιάπωνας συντάκτης μας, λείπει σε καλοκαιρινές διακοπές, (βλέπετε το manual είναι στα γιαπωνέζικα). Σε τέτοια όμως παιχνίδια η υπόθεση είναι το τελευταίο που παίζει ρόλο και γι' αυτό μπορείτε να δεχθείτε τη δικιά μου εκδοχή. Ελέγχοντας λοιπόν ένα διαστημόπλοιο ξεκινάτε το ταξίδι σας με τελικό σκοπό να φτάσετε από τη Καλλιθέα στο Χαϊδάρι, όπου βρίσκονται τα γραφεία του USER (είπαμε, είναι πολύ δύσκολο παιχνίδι). Στο δρόμο σας θα συναντήσετε εκατοντάδες εχθρικά διαστημόπλοια, τα οποία μοναδικό σκοπό στη ζωή τους έχουν να σας καταστρέψουν. Στο τέλος κάθε επιπέδου θα συναντήσετε τα γνωστά, τεράστια και καλά οπλισμένα mother-ships, (TAXI, νταλίκες, βυτιοφόρα κτλ), τα οποία θέλουν πολλές (επαναλαμβάνω: πολλές) βολές για να καταστραφούν. Υπάρχουν τα γνωστά δωράκια, (όπλα, ταχύτητα κτλ) καθώς και super βόμβες που καταστρέφουν τα πάντα στην οθόνη. Τα γραφικά είναι πολύ καλά, το animation τέλειο και η



μουσική παίζει σε όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού χωρίς να γίνεται κουραστική. Υπάρχουν τρία επίπεδα δυσκολίας και (ευτυχώς), δυνατότητα να συνεχίσετε από 'κεί που χάσατε. Τελικά μπορούμε να πούμε ότι με τέτοια shoot-em-up καταλαβαίνετε ότι έχετε Mega Drive, και αν υπολογίσετε τα πενηντάρικα που θα ξοδεύατε στα ηλε-

ΓΡΑΦΙΚΑ	88
ΚΙΝΗΣΗ	92
ΗΧΟΣ	90
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	85
ΠΛΟΚΗ	65
ΠΑΚΕΤΟ	68
ΑΝΤΟΧΗ	77
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	40
ΓΕΝΙΚΑ	**87**

Τα simulators αποτελούν μία κατηγορία προγραμμάτων όχι τόσο διαδομένη με κυρίαρχους του είδους τα flight simulators, οπότε φανταστείτε τη χαρά μου όταν αντίκρυσα μπροστά στη καλύτερη παιχνιδομηχανή όλων των εποχών (AMIGA), ένα tank simulation με τον παραπάνω βαρύγδουπο τίτλο. Τώρα το πόσο heavy αποδείχθηκε το παιχνίδι, είναι μια μικρή πικρή ιστορία.

HEAVY METAL

Κάνοντας load παρακολουθούμε μια σειρά απο γαλάζιες μπάρες να σκρολάρουν οριζόντια ενώ ταυτόχρονα σχηματίζεται το λογότυπο της ACCESS με ενα πολύ όμορφο τρόπο ομολογουμένως. Στη συνέχεια εμφανίζεται το περίφημο M1A1 ABRAMS Main Battle Tank μπροστά σε ένα κτίριο γοτθικού ρυθμού. Το σύνολο αποτελεί την εισαγωγική οθόνη του παιχνιδιού ενώ έχετε στη διάθεσή σας επιλογή για Play Game ή Demo. Ανοίγοντας μια παρένθεση θα πρέπει να πούμε οτι η Access θεωρεί οτι το παιχνίδι αποτελεί ταυτόχρονα tank simulation και παιχνίδι στρατηγικής. Δεν θα σταθώ ιδιαίτερα στην υποτιθέμενη δεύτερη πλευρά γιατί αν φτιάχνονταν έτσι τα παιχνίδια στρατηγικής.

ΤΙΤΛΟΣ	Heavy Metal
HOUSE	Access
FORMAT	Amiga, Amstrad, C64
ΤΙΜΗ	3750
TEST	Amiga
ΔΙΑΘΕΣΗ	Arcade ltd

Στην περίπτωση όμως που αποφασίσετε τελικά να αναλάβετε την ευθύνη της αμυντικής τακτικής, θα βρεθείτε μπροστά σε ένα χάρτη ο οποίος θυμίζει κατά τι βορειοδυτική Ευρώπη ενώ καλείστε να απαντήσετε στο ερώτημα που αφορά το τι είδους tanks θα διαλέξετε ως βοηθητικές μονάδες. Αφού κάνετε την επιλογή σας βλέπετε τις εχθρικές και φιλικές μονάδες παραταγμένες και σχεδιασμένες ως απλά νούμερα. Ταυτόχρονα εμφανίζονται στην οθόνη τέσσερα παράθυρα, δύο εκ των οποίων σας δίνουν πληροφορίες για τον αριθμό και την κατάσταση των οχημάτων, ένα command window καθώς και ένα παράθυρο με τις λειτουργίες save-load κτλ. Στη συνέχεια τα εχθρικά νουμεράκια κινούνται προς τα δικά σας και εντέλει το όλο σύνολο λειτουργεί σαν ...υπνωτικό!



Εκτός από το tank που αναφέραμε παραπάνω, έχετε στη διάθεσή σας ένα άρμα προορισμένο να αντιμετωπίζει αεροπορικές επιδρομές (με κωδικό όνομα "ADAT") και ένα ελαφρύ κανονιοφόρο όχημα σημειούμενο ως "FAV". Μένει σε σας να επιλέξετε με δικά σας κριτήρια ποιό από τα τρία θα χρησιμοποιήσετε. Εφ' όσον δώσετε το όνομά σας στο Player File (συγγνώμη αξιωματικός-File) και διαλέξετε Combat Simulation, βρίσκεστε μέσα στο άρμα σας το οποίο σας δίνει πληροφορίες για τα καύσιμα, τα πυρομαχικά που σας απομένουν καθώς και συντεταγμένες των εχθρικών στόχων, radar, πυξίδα και φυσικά το score. Να σημειώσουμε εδώ ότι στη περίπτωση που διαλέξετε το "FAV" παρακολουθείτε τη δράση απ' έξω.



Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού η πρώτη και κυριότερη εντύπωση που μου δημιουργήθηκε ήταν ότι οι εικόνες παρα είναι στατικές και λιτές. Δεν είναι δυνατό τα διαθέσιμα tanks να μπορούν να κινηθούν μόνο δεξιά-αριστερά ενώ το αστείο είναι οτι το FAV που είναι το μόνο που κινείται δεν μπορεί να αυξομειώσει ταχύτητα (το γκάζι και το φρένο το ξεχάσατε κύριοι της Access). Οι εχθρικοί στόχοι τώρα παρουσιάζονται ως κουκίδες στη περίπτωση του M1A1 ενώ τα εχθρικά sprites του ADAT θέλουν μεγεθυντικό φακό. Μη νομίσετε οτι το FAV έχει καλύτερη μοίρα. Δύο ή τρεις εχθρικές εγκαταστάσεις έχει να αντιμετωπίσει ενώ το μόνο ωραίο είναι ένα εχθρικό ελικόπτερο αρκετά καλοσχεδιασμένο που εμφανίζεται κάθε λίγο και λιγάκι. Στον τομέα του ήχου τώρα, έχουμε να κάνουμε με ενα καλούτσικο ρυθμό ο οποίος μπορεί να τοποθετηθεί κάπου μεταξύ Disco και στρατιωτικού εμβατηρίου, ενώ οι ήχοι των εκτοξεύσεων, βομβών, εκρήξεων βρίσκονται στο επίπεδο των 8μπιτων υπολογιστών.

Προσωπικά πιστεύω οτι η Access την επόμενη φορά θα πρέπει να προσπαθήσει περισσότερο και μάλιστα αρκετά, αν θέλει να φτιάξει ένα πραγματικά ρεαλιστικό εξομοιωτή. Τουλάχιστον ας το ονόμαζε shoot 'em up.

ΓΡΑΦΙΚΑ	73
ΚΙΝΗΣΗ	75
ΗΧΟΣ	74
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	81
ΠΛΟΚΗ	63
ΠΑΚΕΤΟ	70
ΑΝΤΟΧΗ	61
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	70
ΓΕΝΙΚΑ	**68**

BIG TROUBLE!



Αυτή τη φορά πήρα σωρεία σωστών απαντήσεων, γεγονός που φανερώνει ότι το πρόβλημα με τα σπίρτα ήταν εύκολο. Τυχερός της κληρωτίδας ο Νίκος Περτζινίδης από τη Δράμα, που παρακαλείται να επικοινωνήσει με το περιοδικό.

Στα πολυάριθμα γράμματά σας, οι περισσότεροι, εκτός από τα συγχαρητήρια που στέλνετε για τη στήλη (σας ευχαριστώ θερμά γι'αυτό) επισημαίνετε κάτι ενδιαφέρον: Να δημοσιεύω τις λύσεις των προβλημάτων. Αυτό λοιπόν θα γίνεται στο εξής, αν βέβαια το επιτρέπει ο χώρος. Ετσι για το πρώτο πρόβλημα υπάρχουν 10 αγγλικές λέξεις (APERS, ASPER, PARES, PARSE, PEARS, PRASE, PRESA, RAPES, REAPS, SPARE, SPEAR) ενω για τα σπίρτα η λύση είναι απλή: τα τοποθετούμε έτσι ώστε να σχηματίσουν ένα κύβο. Για τις λίρες μην ελπίζετε, χρειάζονται σελίδες! Αν ακόμα προσπαθείτε να βρείτε την ερώτηση που πρέπει να κάνετε στο μυστηριώδη αδελφό, διαστείτε, γιατί σας έχω ένα πρόβλημα πολύ δυνατό που θα σας κρατήσει (ελπίζω) το ενδιαφέρον μέχρι το επόμενο τεύχος, που είναι αρκετά μακριά.

Ο Γιάννης κι ο Πέτρος, δύο νέοι μαθηματικοί, παλιοί συμμαθητές, συναντιούνται ξανά μετά από χρόνια. "Πόσα παιδιά έχεις;", ρωτά ο Γιάννης. "Τρία", απαντά ο Πέτρος. "Και τι ηλικία έχουν;". "Να σου πω. Το άθροισμα των ηλικιών τους είναι όσα τα παράθυρα της απέναντι πολυκατοικίας". "Ναι τα βλέπω",είπε ο Γιάννης μετρώντας τα παράθυρα. "Το γινόμενο των ηλικιών" συνέχισε ο Πέτρος, "είναι όσο η δική μου ηλικία, που την ξέρεις βέβαια". Ο Γιάννης σκέφτηκε λίγο και είπε: "Δεν μου φτάνουν οι πληροφορίες. Θέλω κάποιο στοιχείο ακόμα". "Σωστά. Εχεις δίκιο", απάντησε ο Πέτρος. "Ο μεγαλύτερος γιός μου είναι ξανθός". "Α, τώρα μάλιστα", πετάχτηκε ο άλλος και του είπε τις ηλικίες των τριών παιδιών!

ΕΣΕΙΣ τις ξέρετε; Ναι, ναι, καλά διαβάσατε. Με μόνο δεδομένο την παραπάνω συνομιλία, πρέπει να βρείτε τις ακριβείς ηλικίες. Το πρόβλημα ΛΥΝΕΤΑΙ. Καλά μπάνια λοιπόν και στείλτε μου τις απαντήσεις σας: ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ, Σπάρτης 75, 12461 Χαϊδάρι, "Για τη στήλη Big Trouble".

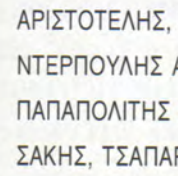
Ο τριανταδυάμπιτος

ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΙ ΧΩΡΙΣ ΤΕΛΟΣ



● Αρχίζουμε με κάτι πολύ παλιό: Δέκα τυχεροί κληρώθηκαν ανάμεσα σε εκατοντάδες που είχαν απαντήσει στο ερωτηματολόγιό μας. Τα αποτελέσματα άργησαν λίγο αλλά δεχόμασταν απαντήσεις μέχρι τη τελευταία στιγμή! Τα ονόματά τους είναι: ΑΝΔΡΕΟΥ ΝΙΚΗΤΑΣ, ΓΚΡΑΒΑΡΙΤΗΣ ΑΡΙΣΤΟΤΕΛΗΣ, ΚΑΡΑΝΑΣΙΟΥ ΜΑΡΙΝΑ, ΝΤΕΡΠΟΥΛΗΣ ΑΛΕΞΑΝΔΡΟΣ, ΠΑΠΑΠΟΛΙΤΗΣ ΚΥΡΙΑΚΟΣ, ΡΕΛΗΣ ΓΙΩΡΓΟΣ, ΤΖΟΥΝΑΚΑΣ ΣΑΚΗΣ, ΤΣΑΠΑΡΛΗΣ ΘΑΝΑΣΗΣ, ΤΣΟΥΡΟΥΝΗΣ ΝΙΚΟΣ, ΧΑΤΖΗΠΑΥΛΗΣ ΑΝΤΩΝΗΣ. Να θυμίσουμε οτι οι παραπάνω κερδίζουν software αξίας 10000 δρχ. ο καθένας και μπορούν να παραλάβουν τα δώρα τους από τα γραφεία του περιοδικού.

● Ακόμα έχουμε τους νικητές του διαγωνισμού με τα joysticks που είναι οι: ΑΓΑΘΑΓΓΕΛΙΔΗΣ ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ, ΑΛΕΞΑΚΗΣ ΓΙΩΡΓΟΣ, ΑΥΛΩΝΙΤΗΣ ΣΠΥΡΟΣ, ΒΑΚΚΑΣ ΑΛΕΞΗΣ, ΒΑΣΙΛΟΠΟΥΛΟΣ ΝΙΚΟΣ, ΒΕΛΙΤΖΕΛΟΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ, ΒΕΡΓΑΚΗΣ ΚΩΣΤΑΣ, ΒΡΑΤΙΝΟΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ, ΓΑΛΛΙΑΚΗΣ ΒΑΣΙΛΗΣ, ΓΚΙΖΕΛΗΣ ΓΙΩΡΓΟΣ, ΓΚΟΥΜΑΣ ΠΑΝΤΕΛΗΣ, ΖΕΡΜΑΛΙΑΣ ΜΑΡΙΟΣ, ΚΑΛΑΜΑΤΑΣ ΚΩΣΤΑΣ, ΚΑΝΑΚΗΣ



ΠΑΥΛΟΣ, ΚΑΡΑΘΑΝΑΣΗΣ ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ, ΚΡΗΤΙΚΑΚΟΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ, ΚΤΙΣΤΟΠΟΥΛΟΣ ΓΙΑΝΝΗΣ, ΜΠΙΝΙΩΡΗΣ ΦΩΤΗΣ, ΠΑΙΣΙΟΣ ΚΩΣΤΑΣ, ΠΑΠΑΔΟΠΟΥΛΟΣ ΣΤΑΥΡΟΣ, ΡΑΥΤΟΠΟΥΛΟΣ ΣΠΥΡΟΣ, ΤΑΧΜΑΤΖΙΔΗΣ ΓΙΩΡΓΟΣ, ΤΣΑΜΗΣ ΝΙΚΟΣ, ΧΡΥΣΟΣ ΘΑΝΑΣΗΣ και ΧΡΥΣΟΧΟΟΣ ΛΕΥΤΕΡΗΣ.

● Τέλος, στο μεγάλο διαγωνισμό με δώρο τη SEGA 16-BIT υπερτυχερός είναι ο Κουρκούτας Γιώργος, ενώ άλλοι 20 κερδίζουν από ένα παιχνίδι: Κωνσταντίνος Κουτός, Μαρμαρίδης Ιωάννης, Μέντης Νικόλαος, Τσιτσιρίγκος Φώτης, Ιωάννου Πέτρος, Μπουρόπουλος Λ., Πελέκης Μανώλης, Τσάλκος Βασίλης, Βρατόλης Τάσος, Γιάννης Φαντάκης, Βαγγέλης Τασούλας, Στάτης Γεώργιος, Νίκος Βασιλόπουλος, Περτζινίδης Νίκος, Αριστείδης Παπαστράτης, Βασιλώτος Βασίλειος, Γιαννακόπουλος Κώστας, Σιαχάμης Φώτης, Μοσχοβίτης Γιώργος και Βλαχόπουλος Δημήτριος.

Η ΓΛΩΣΣΑ C ΚΑΙ ΤΑ ΜΥΣΤΙΚΑ ΤΟΥ GEM

ΜΕΡΟΣ IV

ΤΟΥ Γ.ΚΟΥΣΕΡΑ

ΔΕΝ ΕΙΜΑΙ ΑΠΟΛΥΤΑ ΒΕΒΑΙΟΣ ΓΙΑ ΤΟ ΑΝ Ο ΙΟΥΛΙΟΣ ΕΙΝΑΙ Ο ΚΑΤΑΛΛΗΛΟΣ ΜΗΝΑΣ ΓΙΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ C, ΑΛΛΑ ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΣΩΣΤΟ ΝΑ ΔΙΑΚΟΠΤΟΥΜΕ ΤΗΝ ΣΥΝΕΧΕΙΑ ΤΩΝ ΑΡΘΡΩΝ. ΑΣ ΟΛΟΚΛΗΡΩΣΟΥΜΕ ΛΟΙΠΟΝ ΤΙΣ ΔΟΜΕΣ ΕΛΕΓΧΟΥ ΓΙΑ ΝΑ ΑΣΧΟΛΗΘΟΥΜΕ ΣΤΗ ΣΥΝΕΧΕΙΑ ΜΕ ΔΥΟ ΠΟΛΥ ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΝΤΑ ΘΕΜΑΤΑ.

Μια δομή παρόμοια με τη for, είναι η while. Αυτή συναντάται με δύο μορφές:

```
while(<συνθήκη>)              do
    <εντολή>                      <εντολή>
                              while(<συνθήκη>);

    Μορφή 1                   Μορφή 2
```

Και στις δύο περιπτώσεις, η <εντολή> εκτελείται όσο η <συνθήκη> παραμένει αληθής. Η μόνη διαφορά είναι οτι στη μορφή 2, είναι σίγουρο οτι η <εντολή> θα εκτελεστεί τουλάχιστον μία φορά. Για παράδειγμα, αν θέλουμε σ' ένα πίνακα χαρακτήρων (που έχει δηλωθεί σαν char x[50];) να βρούμε το πρώτο στοιχείο που περιέχει το γράμμα W, θα γράψουμε:

```
i = 0;
while(x[i]!='W' && i<50)
    i = i+1;
```

Να σημειωθεί οτι κι εδώ μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε τις εντολές break και continue που αναφέρθηκαν στο μέρος III.

Μια άλλη πολύ χρήσιμη δομή είναι η switch (αντίστοιχη με το case της Pascal). Η δομή αυτή είναι η καταλληλότερη όταν πρέπει να πάρουμε πολλαπλές αποφάσεις (multiway decisions). Η σύνταξή της έχει ως εξής:

```
switch(<έκφραση>) {
    case <σταθερά-1> : <εντολή-1>
    case <σταθερά-2> : <εντολή-2>
    case <σταθερά-N> : <εντολή-N>
    default          : <εντολή>
}
```

Υπολογίζεται η τιμή της <έκφρασης> και συγκρίνεται διαδοχικά με τη <σταθερά-1>, τη <σταθερά-2> κτλ. Αν βρεθεί κάποια σταθερά με την οποία ισούται, εκτελείται η αντίστοιχη εντολή, διαφορετικά εκτελείται η <εντολή> που ακολουθεί το default (το οποίο είναι προαιρετικό). Να σημειωθεί οτι όλες οι εντολές πρέπει να τερματίζονται με break, έτσι ώστε η ροή του προγράμματος να μεταφέρεται έξω από το switch. Αν, για παράδειγμα, υποθέσουμε οτι θέλουμε να τυπώσουμε μια εικόνα στον εκτυπωτή και χρειάζονται διαφορετικές ρουτίνες οδήγησης για 9-pin, 24pin και laser printer (με κωδικούς 0,1 και 2 αντίστοιχα) τότε θα γράψουμε:

```
switch(code) {
    case 0 : pin9();
             break;
    case 1 : pin24();
             break;
    case 3 : laser();
             break;
    default: break;
}
```

Σημειώστε οτι βάζω το default, αν και δε χρειάζεται στη συγκεκριμένη περίπτωση. Αυτή είναι μια καλή συνήθεια που θα πρέπει κι εσείς να αποκτήσετε.

Εχοντας ολοκληρώσει τα απαραίτητα περί δομών ελέγχου, μπορούμε να περάσουμε σ' ένα πολύ βασικό θέμα που σχετίζεται με τη κλήση συναρτήσεων, την αναδρομή.

ΑΝΑΔΡΟΜΗ (RECURSION)

Λέμε οτι μια γλώσσα προγραμματισμού υποστηρίζει αναδρομή, όταν οι συναρτήσεις της έχουν τη δυνατότητα να καλούν τον εαυτό τους! Η αναδρομή μπορεί να είναι άμεση (δηλ. η συνάρτηση A να καλεί την A) ή έμμεση (η A να καλεί τη B, η B τη Γ και η Γ πάλι την A). Προς στιγμήν ίσως δίνεται η εντύπωση οτι πέφτουμε σε φαύλο κύκλο, αλλά θα δούμε αμέσως οτι δεν είναι έτσι. Ας αρχίσουμε με ένα κοινό παράδειγμα από τα μαθηματικά: τον υπολογισμό του παραγοντικού. [Για όσους δεν γνωρίζουν, παραγοντικό ενός ακέραιου αριθμού k ονομάζουμε το γινόμενο όλων των αριθμών από το 1 μέχρι το k και το συμβολίζουμε με k! Δηλαδή k!=1*2*3*...*k πχ. 5!=1*2*3*4*5=120] Μια ιδιότητα που φαίνεται αμέσως, είναι οτι το παραγοντικό ενός αριθμού ισούται με τον αριθμό επί το παραγοντικό του προηγούμενου δηλ. k! = k*(k-1)!. Αυτό σημαίνει οτι μπορούμε να υπολογίσουμε το παραγοντικό με τη βοήθεια ενός άλλου παραγοντικού. Εδώ κρύβεται η ιδέα της αναδρομής! Αν θέλουμε να γράψουμε τη συνάρτηση factorial(n), που παίρνει τον ακέραιο n σαν παράμετρο κι επιστρέφει το παραγοντικό του, μπορούμε να το κάνουμε ως εξής:

```
factorial(n)
int n;
  {
      if(n==1)
          return(1);
      else
          return( n*factorial(n-1) );
  }
```

Καταρχήν βλέπουμε εδώ μια νέα εντολή, τη return. Η εκτέλεση της εντολής αυτής συνεπάγεται τη μεταφορά της ροής του προγράμματος από τη τρέχουσα συνάρτηση, στη συνάρτηση που την κάλεσε. Μπορεί προαιρετικά να ακολουθείται από μία έκφραση, η τιμή της οποίας "επιστρέφεται" στην καλούσα συνάρτηση. Ετσι το πρόγραμμα

```
main()
{
    int m;

    m = factorial(4);
}
```

καλεί τη συνάρτηση factorial για να υπολογίσει το 4! και να το καταχωρήσει στη μεταβλητή m. Ας δούμε πως γίνεται αυτό: Η κλήση factorial(4) μεταφέρει τον έλεγχο στη συνάρτηση. Εκεί, η σύγκριση n==1 αποτυγχάνει και εκτελείται η εντολή return(4*factorial(3)); δηλαδή καλείται η factorial με παράμετρο 3 πια. Ομοίως θα κληθεί η factorial(2) και η factorial(1). Τώρα όμως το n είναι 1 οπότε θα εκτελεστεί η εντολή return(1). Η τιμή αυτή επιστρέφεται, εκτελείται ο πολλαπλασιασμός 2*1, επιστρέφεται η τιμή 2, γίνεται ο πολλ/σμός 3*2, επιστρέφεται η τιμή 6, γίνεται ο πολλ/σμός 4*6 και τέλος επιστρέφεται η τιμή 24 (=4!) στο main()

και καταχωρείται στη μεταβλητή m.

Ξέρω, σας φαίνεται κάπως μπερδεμένο, αλλά αν παρακολουθήσετε με απλή λογική θα δείτε οτι ειναι ξεκάθαρο. Ολο το "κόλπο" είναι να καθορίσετε ποιά είναι η αναδρομική σχέση [εδώ: n! = n*(n-1)!] και ποιά η αρχική συνθήκη που σταματά την αναδρομή (εδώ: 1!=1). Να σημειώσουμε οτι η τεχνική αυτή είναι μνημοβόρα και το "βάθος" της αναδρομής εξαρτάται από την ελεύθερη μνήμη του υπολογιστή σας κι από τον compiler που χρησιμοποιείτε. Αν θέλετε να δοκιμάσετε μόνοι σας, μπορείτε να γράψετε μια συνάρτηση fib(n) που θα υπολογίζει τον αριθμό fibonacci τάξης n. Οι αριθμοί fibonacci σχηματίζουν μια ακολουθία στην οποία κάθε αριθμός είναι το άθροισμα των δύο προηγουμένων, ενώ οι δύο πρώτοι αριθμοί είναι 0 και 1. Η αναδρομική σχέση είναι f(n) = f(n-1) + f(n-2) και η αρχική συνθήκη f(1)=1, f(0)=0.

Αρκετά όμως για την αναδρομή. Ο διαθέσιμος χώρος είναι λίγος και πολύτιμος και μας περιμένει ένα θέμα ζωτικής σημασίας: οι δείκτες.

Στο θέμα αυτό πρέπει να δώσετε ιδιαίτερη προσοχή, γιατί η

ΔΕΙΚΤΕΣ (POINTERS)

χρήση των δεικτών στη C είναι εκτεταμένη και θα τους συναντήσετε πολλές φορές ή πιο σωστά: αν δε ξέρετε να δουλεύετε με δείκτες δε ξέρετε C!

Ξεκινάμε λοιπόν με τον ορισμό. Δείκτης είναι μια μεταβλητή που περιέχει τη ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΣΤΗ ΜΝΗΜΗ μιας άλλης μεταβλητής. Εδώ αξίζει να κάνουμε μία παρένθεση για να εξηγήσουμε μερικά πράγματα. Οι θέσεις μνήμης (ή κελλιά) ενός υπολογιστή είναι αριθμημένες από 0 μέχρι έναν αριθμό που εξαρτάται φυσικά από το ποσό της μνήμης που διαθέτει (πχ. 65535 για 64Kbytes ή 524288 για 512Kbytes). Ο αριθμός κάθε κελλιού ονομάζεται και ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ του κελλιού. Κάθε κελλί έχει χωρητικότητα 1 byte (8 bits), που σημαίνει οτι μπορεί να "κρατήσει" έναν αριθμό από 0 ως 255. Φυσικά όλοι οι υπολογιστές είναι σε θέση να χειριστούν αριθμούς μεγαλύτερους από το 255 χρησιμοποιώντας συνεχόμενα bytes, καθώς και αρνητικούς αριθμούς με κάποια τεχνάσματα που δε θα μας απασχολήσουν εδώ. Εκείνο που μας ενδιαφέρει είναι οτι κάθε μεταβλητή που δηλώνουμε στα προγράμματά μας, καταλαμβάνει κάποιες θέσεις μνήμης σε κάποιες διευθύνσεις (αυτό γίνεται αυτόματα από τον compiler χωρίς να μας ανησυχεί το πώς και πού). Αν δηλαδή έχουμε δηλώσει οτι η μεταβλητή t είναι τύπου int τότε θα δεσμευτούν 2 συνεχόμενα bytes (συνήθως) στη μνήμη πχ. τα 2500 και 2501. Ας κλείσουμε όμως τη παρένθεσή μας κι ας επιστρέψουμε στον ορισμό που δώσαμε για τους δείκτες.

Οταν μια μεταβλητή-δείκτης περιέχει τη διεύθυνση κάποιας άλλης μεταβλητής τότε λέμε οτι αυτή "δείχνει" προς την άλλη αυτή μεταβλητή. Για παράδειγμα, αν έχουμε ορίσει οτι η μεταβλητή point είναι δείκτης σε ακεραίους (θα δούμε πως γίνεται αυτό) και η μεταβλητή m είναι ακέραια, έχει τιμή 5 και αποθηκεύεται στη θέση μνήμης 200, τότε με την εντολή

```
    point = &m;
```

η διεύθυνση της m (δηλ. η τιμή 200) καταχωρείται στη μεταβλητή point (που βέβαια αποθηκεύεται σε κάποια άλλη θέση στη μνήμη πχ. 920).

Ενας δείκτης μπορεί να δείχνει μόνο σε ένα συγκεκριμένο τύπο δεδομένων πχ. ακέραιους ή χαρακτήρες. Η δήλωση γίνεται όπως στις κοινές μεταβλητές με τη προσθήκη ενός αστερίσκου:

```
    int *point;
```

για τη περίπτωσή μας. Η δήλωση float *x; λέει οτι ο x είναι ένας δείκτης που δείχνει σε μεταβλητές τύπου float.

Υπάρχουν δύο τελεστές που χρησιμοποιείτε όταν δουλεύετε με δείκτες. Ο τελεστής & (address of) που τον είδαμε ήδη, επιδρά πάνω σε μία μεταβλητή και επιστρέφει τη διεύθυνσή της στη μνήμη: pointer = &var;

Φυσικά, αν το var είναι τύπου A πρέπει ο pointer να έχει δηλωθεί σαν δείκτης σε δεδομένα τύπου A, αλλιώς... Ο δεύτερος τελεστής * (contents of) κάνει την αντίστροφη λειτουργία: επιδρά πάνω σ' ένα δείκτη και επιστρέφει τα περιεχόμενα της θέσης μνήμης που δείχνεται από το δείκτη. Δηλαδή η εντολή

```
    k = *point;
```

στο παράδειγμά μας θα έχει σαν αποτέλεσμα να πάρει η μεταβλητή k τη τιμή 5. (Στην ουσία με τις εντολές point = &m; και k = *point; δεν κάναμε τίποτα άλλο από το k=m. Αυτή φυσικά δεν είναι η κύρια χρήση των δεικτών, έδωσα μόνο το απλούστερο δυνατό παράδειγμα).

Γενικά, όπως εύκολα μπορείτε να διαπιστώσετε, ισχύει η ταυτότητα: d = *(&d); όποιος κι αν είναι ο τύπος της μεταβλητής d.

Στη C οι δείκτες βρίσκουν μία από τις κυριότερες εφαρμογές

ΧΡΗΣΕΙΣ ΤΩΝ ΔΕΙΚΤΩΝ

τους στη κλήση συναρτήσεων. Γενικά, υπάρχουν δύο τρόποι περάσματος παραμέτρων στις συναρτήσεις. Ο πρώτος λέγεται "call by value" και συνεπάγεται απλή αντιγραφή των τιμών των αληθινών παραμέτρων στις τυπικές παραμέτρους, δηλ. οποιαδήποτε μεταβολή των τιμών μέσα στη συνάρτηση δεν επηρεάζει τις τιμές των μεταβλητών στο κυρίως πρόγραμμα, ακόμα κι αν χρησιμοποιούνται τα ίδια ονόματα. Για παράδειγμα:

```
main()
{
    int x,y;

    x = 1;
    y = 2;
    silly(x,y);
}

silly(x,y)
int x,y;
{
    x = 50*y;
    y = 7*(x+3);
}
```

Η συνάρτηση silly() καλείται από το main() με παραμέτρους 1 και 2. Μέσα στη συνάρτηση το x θα γίνει 100 και το y 721. Αυτά όμως δεν έχουν καμία σχέση με τα x και y του main() που διατηρούν τις τιμές 1 και 2 και μετά τη κλήση της silly().

Η C ΔΕΝ ΕΧΕΙ άλλο τρόπο περάσματος παραμέτρων από το call by value. Τί γίνεται λοιπόν όταν θέλουμε μέσα σε μία συνάρτηση να αλλάξουμε τη τιμή μιας παραμέτρου; Αλλες γλώσσες, όπως η Pascal, λύνουν το πρόβλημα χρησιμοποιώντας ένα δεύτερο τρόπο, το "call by reference". Δηλώνουν δηλαδή ειδικά ποιές παράμετροι επιτρέπεται να μεταβληθούν και ποιές όχι. Στη C υπάρχει ένας ομολογουμένως πολύ κομψός και εύχρηστος τρόπος. Αντί για τη μεταβλητή, περνάμε σαν παράμετρο τη διεύθυνσή της ή με άλλα λόγια ένα δείκτη σ' αυτήν. Κλασικό παράδειγμα η συνάρτηση swap() που παίρνει δύο μεταβλητές και ανταλλάσσει τις τιμές τους:

```
main()
{
    int a,b;

    a = 1;
    b = 2;
    swap( &a , &b );
}

swap(x,y)
int *x,*y;        /* Τα x και y είναι δείκτες */
{
    int t;

    t = *x;
    *x = *y;
    *y = t;
}
```

Οπως βλέπετε, περνάμε τη διεύθυνση του a και του b. Τα x και y τώρα μέσα στη συνάρτηση είναι δείκτες σε ακεραίους, μια και περιέχουν τη διεύθυνση των a και b. Τα a και b στο main() έχουν ανταλλάξει τιμές μετά τη κλήση της swap().

Υπάρχουν πολλές ακόμα εφαρμογές των δεικτών, πιο προχωρημένες, όπως δυναμική παραχώρηση μνήμης και πέρασμα συναρτήσεων σαν παράμετροι σε άλλες συναρτήσεις (ναι, στη C οι δείκτες δείχνουν ακόμα και σε συναρτήσεις!), αλλά δεν θα επεκταθούμε εδώ σ' αυτά.

Δεν έχω παρά να ευχηθώ ένα ευχάριστο και δροσερό καλοκαίρι..

Θα τα ξαναπούμε το Σεπτέμβρη



Ο ΚΟΣΜΟΣ ΤΟΥ MIDI

ΤΟΥ Γ.ΣΚΟΡΔΙΛΗ

Είναι καιρός πια, νομίζω, να πούμε δυο λόγια για το MIDI, τον τρόπο που λειτουργεί και τη δομή του, για να γίνει πιο κατανοητό στον καθένα μας.

Τα αρχικά MIDI ως γνωστόν σημαίνουν Musical Instruments Digital Interface και υποδηλώνουν τι ακριβώς είναι το MIDI, ένα interface, δηλαδή ένας τρόπος επικοινωνίας μεταξύ των μουσικών οργάνων.

Πριν αρκετά χρόνια οι μεγαλύτερες εταιρείες κατασκευής ηλεκτρονικών μουσικών οργάνων συμφώνησαν πως αν υπήρχε ένας κοινά αποδεκτός τρόπος επικοινωνίας των οργάνων τους, θα υπήρχε σημαντική αύξηση της αγοραστικής κίνησης, κάτι που θα ήταν καλό για όλους.

Ετσι μπήκαν τα θεμέλια της δημιουργίας αυτού που σήμερα ονομάζουμε MIDI, κάτι που έδωσε μια τρομακτική ώθηση στην μουσική τεχνολογία και σε μας μια προσιτή και ευέλικτη δημιουργική δύναμη.

Ο προσδιορισμός του MIDI μπορεί να χωριστεί σε δύο μέρη, στο MIDI STANDARD και στη MIDI LANGUAGE.

ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΤΟ MIDI STANDARD

Εχει να κάνει με τον γενικότερο προσδιορισμό της δομής της επικοινωνίας, μεταξύ των ηλεκτρονικών οργάνων και γενικά όλων των συσκευών που χρησιμοποιούν MIDI (Computers, Sequencers). Καθορίζει το hardware, δηλαδή με τι πρέπει να είναι εφοδιασμένο ένα synthesizer για να μπορεί να χρησιμοποίησει τη midi επικοινωνία, μέχρι το είδος των καλωδίων που πρέπει να χρησιμοποιούνται και γενικά ότι χρειάζεται για να εξασφαλισθεί η συμβατότητα που απαιτείται.

ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΤΟ MIDI LANGUAGE

Προσδιορίζει τη φύση των δεδομένων που μεταφέρονται μέσω του Midi Interface, τα οποία αποτελούνται από αλυσίδες αριθμών. Ο προγραμματισμός Midi στους υπολογιστές μπορεί να γίνει με οποιαδήποτε γλώσσα, φτάνει αυτή να μπορεί να απευθυνθεί στο Midi Interface που χρησιμοποιούμε.

Πέρα από όλα αυτά, κάθε συσκευή που φέρει Midi Interface συνοδεύεται και από ένα Midi Implementation Chart, ένα κατάλογο που περιέχει τις αντιστοιχίες των εντολών Midi, οι οποίες σε κάποια δευτερεύοντα σημεία οπως π.χ. ο καθορισμός του Vibrato, διαφέρουν από συσκευή σε συσκευή.

ΜΕΤΑΔΟΣΗ ΤΩΝ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ

Τα Midi Data όπως αναφέραμε και προηγουμένως αποτελούνται από αλυσίδες αριθμών οι οποίοι μεταδίδονται με ηλεκτρικούς παλμούς όπως και όλα τα άλλα είδη δεδομένων.

Οι πιο συνηθισμένοι τρόποι μετάδοσής τους είναι ο παράλληλος και ο σειριακός. Η διαφορά τους είναι ότι ο μεν σειριακός τρόπος μεταδίδει ένα BIT την φορά, ο δε παράλληλος 8 BITS την φορά (δηλ. 1 BYTE). Οπως είναι φανερό, ο παράλληλος τρόπος μεταφοράς δεδομένων είναι πιο γρήγορος, όμως έχει το μειονέκτημα ότι είναι πιο δύσχρηστος και λιγότερο οικονομικός λόγω των περίπλοκων καλωδιώσεων που χρειάζεται. Ετσι οι εμπνευστές του Midi αποφάσισαν να χρησιμοποιήσουν το σειριακό τρόπο σαν απλούστερο, πιο οικονομικό και αρκετά ταχύ, ώστε να εξυπηρετεί με το παραπάνω τις ανάγκες των Midi εφαρμογών. Η ταχύτητα μεταφοράς δεδομένων στο Midi Standard είναι 30000 Bits το δευτερόλεπτο.

ΑΝΑΛΥΤΙΚΟΤΕΡΑ

Οταν πατάμε το πλήκτρο κάποιου keyboard συνδεδεμένου μέσω Midi με κάποιο άλλο, τότε μέσω του πενταπολικού βύσματος θα μεταδοθεί η πληροφορία NOTE ON για την αντίστοιχη

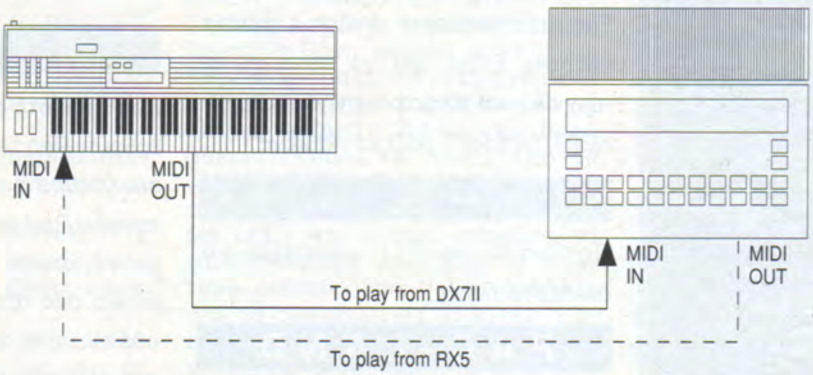


νότα, οπότε και θα την ακούσουμε. Με την ίδια λογική, μόλις αφήσουμε το πλήκτρο, θα μεταδοθεί η πληροφορία NOTE OFF, οπότε και θα σταματήσει να ηχεί η νότα που πατήσαμε. Πέρα από τα NOTE ON ΚΑΙ NOTE OFF μηνύματα, έχουμε τα μηνύματα PROGRAM CHANGE που μεταδίδουν κάποια αλλαγή στο όργανο το οποίο παίζουμε πχ. από πιάνο σε βιολί. Αλλου είδους πληροφο-

ρίες που μεταδίδονται μέσω Midi, είναι η ταχύτητα με την οποία πιέζουμε το πλήκτρο, η οποία λέγεται VELOCITY και η πίεση η οποία ασκείται στο πλήκτρο αφού έχει πατηθεί, έχοντας σαν αποτέλεσμα την ανάλογη αύξηση της έντασης του ήχου, η οποία ονομάζεται AFTERTOUCH. Ακόμα, τα VIBRATO, PORTAMENTO και PICH BEND, τα οποία είναι εφφέ που βοηθούν στον εμπλουτισμό του ήχου.
Το VIBRATO, είναι κάτι σαν το γνωστό τρέμολο, το PORTAMENTO δημιουργεί μια αίσθηση γλυστρίματος από νότα σε νότα, καθώς για να περάσουμε από μια νότα σε μια άλλη, ακούμε διαδοχικά και όλες τις ενδιάμεσες. Το PICH BEND ενεργοποιείται από ένα μοχλό σαν joystick ή σαν ρόδα και υψώνει ή χαμηλώνει τον τόνο σύμφωνα με τις κινήσεις μας!

MIDI MODES

Το Midi Standard περιλαμβάνει τέσσερα modes: OMNI ON/POLY, OMNI ON/MONO, OMNI OFF/POLY, OMNI OFF/MONO.
Οταν το OMNI μέρος είναι ON, σημαίνει ότι δεν καθορίζεται κάποιο συγκεκριμένο κανάλι για την επικοινωνία αλλά είναι ενεργοποιημένα και τα δεκαέξι που χρησιμοποιεί το Midi Standard. Το αντίθετο ακριβώς σημαίνει το OMNI OFF, όπου πρέπει να προσδιορίσουμε ένα κανάλι από τα δεκαέξι δια μέσω του οποίου, θα μεταδοθούν οι πληροφορίες. Το MONO ή POLY μέρος αντίστοιχα, έχουν να κάνουν με το αν θα έχουμε μια (MONO) ή περισότερες νότες που θα παίζονται ταυτόχρονα (POLY). Σε συνδυασμό τώρα μεταξύ τους, όπου το OMNI είναι ON το MONO/POLY μέρος αφορά γενικά το keyboard, ενώ με το OMNI OFF το κάθε Midi κανάλι χωριστά. Ολα αυτά παίρνουν σάρκα και οστά μέσω της Midi Language της οποίας οι αριθμοί που αντιπροσωπεύουν τις εντολές, συγκρατούνται σε bytes. (Για όσους δε γνωρίζουν, κάθε byte αποτελείται από οκτώ bits και μπορεί να συγκρατήσει έναν αριθμό από μηδέν ως διακόσια πενήντα πέντε).



ΜΗΝΥΜΑΤΑ

Τα μηνύματα που χρησημοποιούνται στην Midi γλώσσα, χωρίζονται σε δύο βασικές κατηγορίες: Channel και System Messages.
Τα Channel Messages χωρίζονται με τη σειρά τους σε Voice και Mode Messages. Τα Voice Messages ασχολούνται με NOTE ON, NOTE OFF πληροφορίες για συγκεκριμένο κανάλι κάθε φορά. Τα Mode Messages επιλέγουν τα κανάλια και τα modes που αναφέραμε προηγουμένως (OMNI κλπ). Τα System Messages υποδιαιρούνται σε COMMON, REAL TIME και SYSTEM EXLUSIVE MESSAGES. Τα System's Common Messages γενικά μεταφέρουν πληροφορίες που μπορούν να χειριστούν όλα τα synthesizers που είναι εφοδιασμένα με Midi.
Τα Real Time Messages χρησιμοποιούνται για να συγχρονίζουν μεταξύ τους τα διάφορα Sequencers, Drum Machines και γενικά χειρίζονται τον χρόνο έτσι ώστε να συνεργάζονται όλες οι συνδεδεμένες συσκευές αρμονικά.
Τέλος, τα System Exclusive Messages, μεταφέρουν μυνήματα τα οποία έχουν να κάνουν με τη συγκεκριμένη αρχιτεκτονική του κάθε Synth, περιέχοντας πληροφορίες για τους ήχους, τα εφφέ, τις ρυθμίσεις τους και απευθύνονται μόνο στη συγκεκριμένη μάρκα Synth, πολλές φορές δε, μόνο στο συγκεκριμένο μοντέλο! Οπως ακριβώς και στους υπολογιστές, που δεν μπορεί να τρέξει ο ένας τα προγράμματα του άλλου.
Κάθε εταιρεία κατασκευής Midi οργάνων έχει το δικό της κωδικό, στα System Exlusive Μυνήματα, ο οποίος αποτελεί έναν αριθμό αναγνώρισης του μηνύματος από το Synth. Η δομή ενός System Exlusive μηνύματος διαιρείται σε τέσσερα βασικά μέρη:
A) Bulk dump etc., που λέει στο Synth ότι θα ακολουθήσει System Exlusive μήνυμα.
B) Id number, ο κωδικός του κατασκευαστή (1-127).
Γ) Το κυρίως μέρος με τα δεδομένα.
Δ) EOX,(End of system exlusive) που σημαίνει το τέλος του μηνύματος.
Ελπίζω μετά αυτή την κάπως γενική εισαγωγή, να αισθάνεσθε πλέον πιο εξοικειωμένοι με το Midi. Στα επόμενα τεύχη θα συνεχίσω τη προσπαθειά μου να σας φέρω πιο κοντά, με κάθε τι που έχει σχέση με τη σύγχρονη μουσική τεχνολογία.





TIPS

AMIGA TIPS

Αγαπητοί φίλοι, στόχος της στήλης αυτής είναι να σας βοηθήσει με κάθε δυνατό τρόπο (οδηγίες, συμβουλές, υποδείξεις) να ξεπεράσετε τα εμπόδια και τις δυσκολίες που συναντάτε στα αγαπημένα σας παιχνίδια, έτσι ώστε να μπορέσετε να τα συνεχίσετε και να τα τερματίσετε. Περιμένουμε και τη δική σας συμβουλή. Στείλτε οτιδήποτε "κόλπα" ξέρετε (κι όχι μόνο για παιχνίδια) όποιον υπολογιστή κι αν έχετε και εμείς θα τα δημοσιεύσουμε μαζί με το όνομά σας. Επίσης θα κληρώνονται δωράκια σε όσους στέλνουν τα καλύτερα και περισσότερα tips. Η στήλη αυτή πρέπει να γράφεται από εσάς τους ίδιους! Η διεύθυνση μας είναι:

ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ Ε.Π.Ε., Σπάρτης 75 124 61 ΧΑΙΔΑΡΙ. Για τη στήλη "TIPS 'N TRICKS"

Τα παρακάτω tips είναι για Amiga και μας τα έστειλε ο Παναγιώτης Μηλας, τον ευχαριστούμε.

ROBOCOP

Για να αποκτήσετε άπειρη ενέργεια πατήστε Enter (για να παγώσει το παιχνίδι) και πληκτρολογήστε: BEST KEPT SECRET μαζί με τα κενά.

BLOOD MONEY

Πατώντας το DEL μπορείτε να αλλάζετε πίστα.

PAC-LAND

Στη πρώτη και δεύτερη πίστα υπάρχουν πυροσβεστικοί κρούνοι και κάκτοι αντίστοιχα, στην αρχή της πίστας. Μόλις φτάσετε στον τρίτο κρούνο ή κάκτο, πηδήξτε από πάνω του γυρίστε πίσω και σπρώχτε τον. Στη πρώτη πίστα θα πάρετε ένα κράνος που θα σας προφυλάει από τις βόμβες ενώ στη δεύτερη γίνεστε αόρατος και έτσι είστε αθάνατος για κάποιο χρονικό διάστημα. Προσοχή όμως γιατί και τα δύο bonus χάνονται αν χάσετε ζωή.

NORTH & SOUTH

Εάν παίζετε με το computer και έρθει η ώρα να κάνετε κάποια μάχη, ακολουθήστε την παρακάτω στρατηγική: Πρώτα διαλύστε τη γέφυρα με το κανόνι σας και περάστε το ιππικό σας από το πάνω μέρος της οθόνης, από τα βραχάκια, και διαλύστε του τα κανόνια. Μετά βάλτε το πυροβολικό να φυλάει τα βραχάκια και ότι πλησιάσει ρίξτε του. Αυτά ισχύουν για την περιοχή με το ποτάμι, στη περιοχή με τον γκρεμό κάντε το ίδιο με τη μόνη διαφορά ότι αντί για βραχάκια έχει μιά πέτρινη γεφυρούλα στο κάτω μέρος της οθόνης. Μεγάλη προσοχή να δώσετε στα εχθρικά κανόνια και για να τα αποφύγετε, όταν τα δείτε και γεμίζουν αλλάξτε σημείο και όσο πιό κοντά φτάνετε να πηγαίνετε συνέχεια πάνω κάτω.

Το USER ζητά συντάκτη για ΜΟΝΙΜΗ ΑΠΑΣΧΟΛΗΣΗ. Απαραίτητα προσόντα:

* Αριστη γνώση της ελληνικής γλώσσας και πολύ καλή της αγγλικής
* Ευχέρεια έκφρασης και σύνταξης κειμένων
* Εμπειρία σε ένα ή περισσότερους μικροϋπολογιστές
* Ενημέρωση πάνω σε θέματα της ελληνικής και ξένης αγοράς και ειδικότερα σε computer games

Προσφέρουμε ικανοποιητική αμοιβή, σύγχρονο εργασιακό περιβάλλον και δυνατότητα εξέλιξης.

Πληροφορίες: 5820399

'N' TRICKS

ATARI ST TIPS

BARD'S TALE

α) Δημιουργείτε μιά ομάδα στην τύχη και μέσα στο GUILT κάνετε pull gold σε ένα χαρακτήρα της ομάδας αυτής.
β) Κάνετε REMOVE CHARACTER στον χαρακτήρα αυτό (παρατηρήστε ότι τον σώζει στη δισκέτα). Βγάλτε έπειτα όλους τους χαρακτήρες που απέμειναν.
γ) Δημιουργείτε την ομάδα που θέλετε να συνεχίσετε το παιχνίδι ή μία που ήδη έχετε.
δ) Κάνετε REMOVE CHARACTER σε έναν της ομάδας αυτής, και φορτώνετε αυτόν που είχατε κάνει πρώτα το pull gold.
ε) Κάνετε pull gold σε έναν άλλο χαρακτήρα της ομάδας σας (όχι σε αυτόν που κάνατε πρώτα και έχετε σώσει).
στ) Βγάζετε τη δισκέτα του παιχνιδιού και την κάνετε WRITE PROTECTED (φυσικά την ξαναβάζετε στο drive).
ζ) Κάνετε REMOVE CHARACTER τον χαρακτήρα που είχατε κάνει pull gold αρχικά αρχικά (αυτόν από την πειραματική ομάδα). Ο ATARI θα βγάλει το γνωστό μύνημα για άνοιγμα της WRITE PROTECTED εγκοπής, ώστε να μπορεί να σώσει. Επιλέξτε το CANCEL. Ο χαρακτήρας φεύγει, αλλά δεν σώζεται στη δισκέτα, που σημαίνει ότι στη δισκέτα υπάρχει με το ποσό που τον είχαμε πρωτοσώσει. Κάνοντας συνέχεια αυτή τη δουλειά, θα δείτε το χρυσό σας απόθεμα να εκτοξεύεται στα ύψη!!! Για καλύτερα αποτελέσματα φροντίστε να αυξάνετε το ποσό χρυσού που θα έχει ο χαρακτήρας-ανεφοδιαστής (ας τον ονομάσουμε έτσι).

DEFENDER OF THE CROWN

Οταν κάνετε επίθεση σε κάστρο, κάντε πρώτα την επιλογή MOVE ARMY. Θα επιτεθείτε στο κάστρο ακόμα και χωρίς καταπέλτη!!!

MILLENIUM 2.2

Πως θα αποκτήσετε περισσότερα orbital lasers στη Σεληνόβαση, αλλά και όπου αλλού θέλετε: Προσγειώνετε 4 ή περισσότερα carracks στη Σελήνη. Αρχίζετε παραγωγή orbital lasers (η βάση παίρνει μόνο μέχρι 16). Φορτώστε τα παραγώμενα lasers στα carracks (παίρνουν μέχρι 20 το καθένα). Αφού γεμίσουν, αδειάστε πάλι τα lasers από τα carracks στη Βάση, παρατηρώντας ότι ξεπερνούν κατά πολύ τα 16!!! Με αυτό τον τρόπο, μπορείτε να φτιάξετε μέχρι και 100!!! το λιγότερο orbital lasers (εξαρτάται και από τα carracks που θα έχετε προσεληνώσει). Μα, θα μου πείτε τι χρειάζεται αυτό, αφού οι επιθέσεις των Αριανών, δεν ξεπερνούν τα 10 μαχητικά. ΛΑΘΟΣ! Προς το τέλος του παιχνιδιού σας κάνουν επίθεση, ούτε λίγο ούτε πολύ, 293 μαχητικά, που ξέφυγαν από τον πλανήτη Αρη. Με 100, τουλάχιστον, orbital lasers όμως, NO PROBLEM!! Με συνεχές πάτημα του laser activate θα τα βγάλετε πέρα αισίως...

CHASE H.Q



Μόλις σας βγάλει την οθόνη που το αυτοκίνητο τρέχει μόνο του στο δρόμο και παρουσιάζει το information του προγράμματος, αρχίστε να πατάτε πολύ γρήγορα το SPACE BAR μέχρις ότου αρχίσει το παιχνίδι. Θα μπορείτε να τρέχετε με πάνω από 1000 km/h!!!

Ολα τα παραπάνω tips & tricks μας τα έστειλε ο φίλος μας Γιώργος Κιζίλης και δουλεύουν σίγουρα σε ATARI ST.

AMSTRAD TIPS

Τα παρακάτω Pokes από τον **Ντίνο Ντρώστλα:**

Για το **CHRONOS** προσθέστε στον loader πριν το τελικό CALL ένα POKE 29579,X όπου X=αριθμός ζωών, 0=άπειρες. Μήν βάλετε όμως πάνω από 40 γιατί μπορεί να κολλήσει ο υπολογιστής.

Επίσης στο **BOMBJACK** προσθέστε στον loader το POKE &19FD,0 για άπειρες ζωές.

Τρία tips n pokes από τον **Αργυρούδη Πάτροκλο** από την Θεσσαλονίκη:

Για το **ARKANOID** πληκτρολογήστε το παρακάτω listing:

```
10 MEMORY 12345:MODE 1:LOAD ARKANOID.EXT
20 LOCATE 5,10:INPUT Select stage to Start ;A
30 POKE &3B24,A1
40 CALL &39AF
```

Τρέχτε το και διαλέξτε πίστα που θα αρχίσετε.

Στο **CYBERNOID** όταν πάτε στην επιλογή define keys ορίστε γιά πλήκτρα τα Y, X, E και S. Αυτομάτως θα αποκτήσετε άπειρα κανονάκια.

Στο **EXOLON** κάντε define keys και ορίστε για πλήκτρα κίνησης τα εξής: UP(Z), DOWN(O), LEFT(R), RIGHT(B) και FIRE(A). Επειτα ξαναορίστε τα πλήκτρα της αρεσκείας σας και αρχίστε το παιχνίδι. Τώρα όμως θα έχετε άπειρες ζωές.



TIPS

COMMODORE 64 TIPS

720°

RESET
POKE 2398,173 >άπειρες ζωές
POKE 11793,96 >άπειρα χρήματα SYS 2128

BREAKTHRU

RESET
POKE 5647,3 >άπειρες ζωές SYS 2560

GAULDRON II

RESET
POKE 36152,255 >255 ζωές SYS 32777

FALCON PATROL

RESET
POKE 16705,250 >άπειρες ζωές SYS 16640

GREAT GIANA SISTERS

RESET
POKE 8257,173 >άπειρες ζωές SYS 2098

PARALLAX

RESET
POKE 5796,96 >άπειρες ζωές SYS 319

RYGAR

RESET
POKE 9551,165 >άπειρες ζωές SYS 2325

SPACE HARRIER

RESET
POKE 6010,173 >άπειρες ζωές SYS 2128

PACMANIA

RESET
POKE 28520,165 SYS 14336

WICKED

RESET
POKE 7478,173 >άπειρες ζωές SYS 2560

OPERATION WOLF

RESET
POKE 33351,165 >άπειρη ενέργεια SYS 16963

R-TYPE

RESET
POKE 12957,173 >άπειρες ζωές SYS 2066

TIGER ROAD

RESET
POKE 5749,165 >άπειρες ζωές SYS 14848

TO HELL AND BACK

RESET
POKE 32483,173 >άπειρες ζωές SYS 3046

TRAP DOOR

RESET
POKE 14914,94 >άπειρος χρόνος SYS 14336

FALCON PATROL II

RESET
POKE 29031,X >όπου X= αριθμός ζωών SYS 2221

Ολα τα παραπάνω POKES μας τα έστειλε ο Νίκος Παπαϊωάννου από την ωραία Λεμεσό της Κύπρου!

PC TIPS

FALCON F-16

Φορτώστε το παιχνίδι και διαλέξτε Rank 1st Lt. Στις αποστολές διαλέξτε Dragon s Tail και στη συνέχεια 3 Migs για εχθρούς. Αρχίστε το παιχνίδι και πατώντας C θα δείτε στο αριστερό μέρος του χάρτη έναν ποταμό. Πηγένετε προς τα εκεί και κατεβείτε στα 8-10 χιλιάδες πόδια πετώντας κατά μήκος του ποταμού. Σε λίγο θα δείτε στο ραντάρ σας τα Migs. Οριζοντιωθείτε και περιμένετε. Τα Migs μπαίνουν μόνα τους στο στόχαστρό σας!!! Καταρίψτε τα και πάρτε τους βαθμούς. Κάνοντας βόλτες κατά μήκος του ποταμού χωρίς να βγείτε από τον χάρτη, τα Migs δεν σταματούν να έρχονται.

SPECTRUM

KICK OFF

Μόλις διαμορφώσετε το SCORE υπέρ σας (με ενα γκόλ διαφορά) πατώντας το ENTER (πολύ εύκολα) τελειώνει το παιχνίδι με το SCORE που είχατε εκείνη την στιγμή. Αυτό είναι πολύ χρήσιμο στο The League γιατί περνάτε στον επόμενο γύρο χωρίς να χρειαστεί να αγωνιάτε για τυχόν ισοφάριση.

WORLD GAMES (Barel Jumping)

Δεν έχει σημασία πόσα βαρέλια θα πηδήξετε αλλά και οι τρείς προσπάθειες να είναι έγκυρες.

TAI - PAN

Οταν μπείτε στο εστιατόριο και πάρετε χρήματα, ξαναμπείτε στο καζίνο του εστιατορίου, ποντάρετε στην πλάκα το 1/4 του ανώτερου ορίου χρημάτων. Εαν ποντάρετε λιγότερα το κόλπο δεν πιάνει.

'N' TRICKS

Στο **GAME OVER II** ο κωδικός για την δεύτερη πίστα είναι 11334.

Στο **BARBARIAN** όταν αρχίσει το παιχνίδι κάντε τούμπα προς το μέρος του αντιπάλου, όταν σηκωθεί όρθιος κάντε του την λαβή με το σπαθί που τον χτυπάει στη μέση. Επειτα επαναλάβετε τα ίδια μέχρι να τον πάτε στην άκρη της οθόνης, εκεί συνεχίστε το ίδιο μέχρι να χάσει όλη του την ενέργεια.

Στο **CALIFORNIA GAMES** όταν αρχίσετε αναπτύξτε ταχύτητα και πατήστε συνεχώς το space (jump). Σε κάθε πήδημα θα παίρνετε 20 βαθμούς και έτσι θα κάνετε High Score.

Στο **ULTIMA III** αν θέλετε να βρείτε το Lord of time η σειρά είναι: Love, sol, moons, death.

Τα παραπάνω tips είναι από τον Αργυρούδη Πάτροκλο αλλά είναι για PC s και συμβατούς:

HINTS N TIPS ΓΙΑ ΤΟ LEISURE SUIT LARRY II

Στο νησί μετά το αεροπλάνο και πριν το αεροδρόμιο όταν αλλάζετε ρούχα μετά τον εχθρό βάλτε wear suit πολλές φορές την μία μετά την άλλη και έτσι για κάθε φορά που το κάνετε θα πάρετε extra points.

Οι κωδικοί για το show room ticket είναι:

PAGE	CODE
3	00741
5	55811
6	30004
9	18608
11	32741
12	00993
15	09170
22	5448

TIPS

USER SPECTRUM

Για τα προγράμματα με MULTIFACE I:

```
10 CLEAR 24791: LOAD "" CODE: LOAD "" CODE:
RANDOMIZE USR 24830: POKE 23570,16: LOAD ""
CODE 16464: POKE 23570,6
20 POKE...
30 RANDOMIZE USR 24833
```

Βάλτε το κατάλληλο POKE στη γραμμή 20.

THUNDERCATS: POKE 31403,251

ARCANOID II: POKE 33055,255:POKE 33209,0

1942: POKE 47007,255

PAPER BOY: POKE 48023,201

FIRE FLY: POKE 38720,201:POKE 61840,0

RENEGADE: POKE 41046,0:POKE 34418,201

ACTION FORCE II: POKE 51539,0: POKE 51905,182: POKE 51455,201:POKE 60579,49

ENDURO RACER: POKE 43542,0:POKE 43643,0

KARNOV: POKE 49320,0:POKE 24949,15

SOLOMONS KEY: POKE 49320,0:POKE 49344,0

WONDER BOY: POKE 37052,0:POKE 34362,0

Τα παραπάνω δόθηκαν από το SPECTRUM NEWS.

Εργαστήρια Ελευθέρων Σπουδών

ΟΡΙΖΟΝΤΕΣ DATA

Θέλετε να μάθετε χειρισμό και προγραμματισμό computers σε **2 μήνες;**

ΟΡΙΖΟΝΤΕΣ DATA

στην Νέα Σμύρνη

Κεντρική πλατεία Νέας Σμύρνης,
Κων/νου Παλαιολόγου 14
τηλ. 9359857 - 9351108 - 9333545



Εναρξη νέων 8μελών τμημάτων
Κάθε 2 (δύο) μήνες

Ειδικά τμήματα για πτυχιούχους Ανωτ. Σχολών, Μαθητών Γυμνασίου - Λυκείου - Δημ. Ιδιωτ. υπαλλήλους

Διδάσκει ο καθηγητής **Dr Νίκος Μαρκόπουλος**

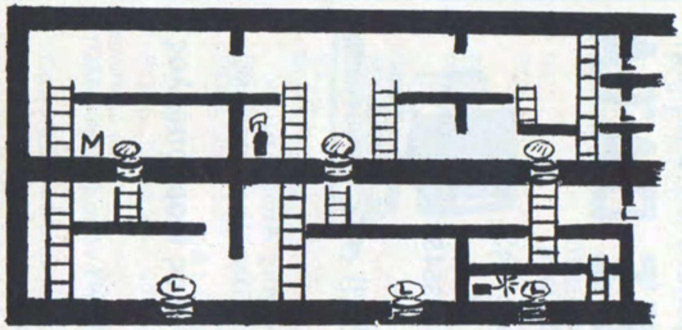
παρέχεται βεβαίωση σπουδών

Γενική Διεύθυνση
ΤΟΤΑ ΗΛΙΑΔΟΥ

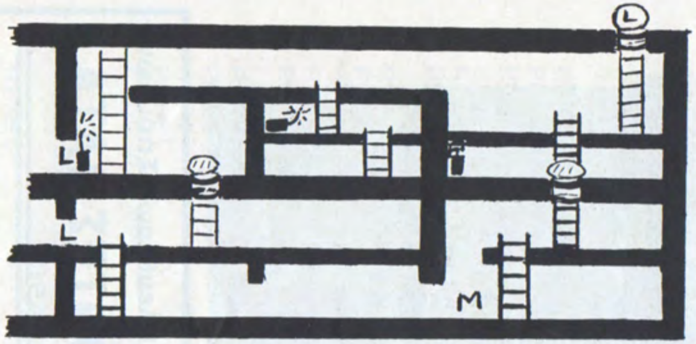
Σας εξασφαλίζουμε την πρόσληψή σας



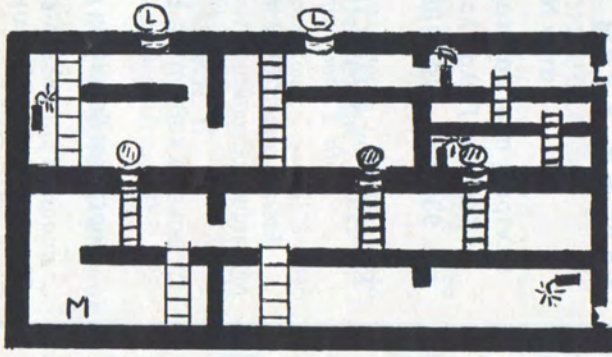
TIN TIN ON THE MOON



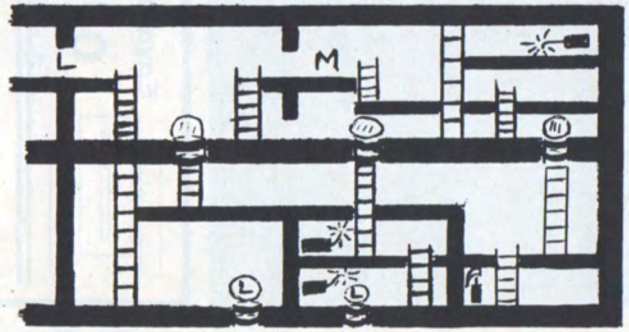
1



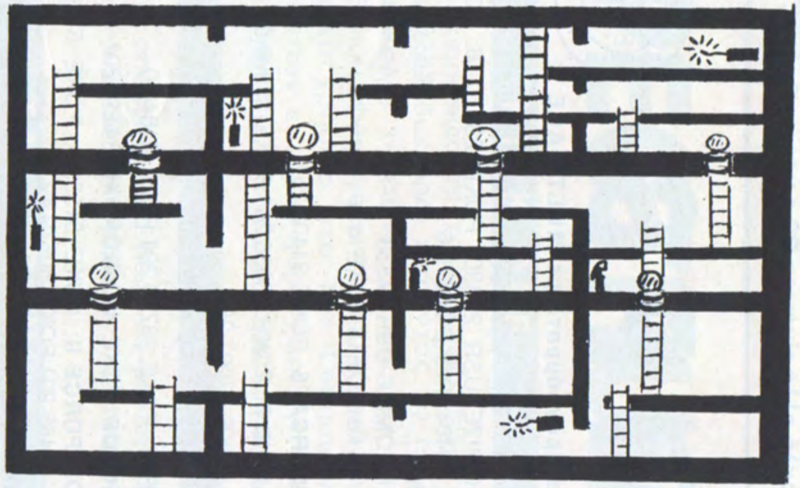
2



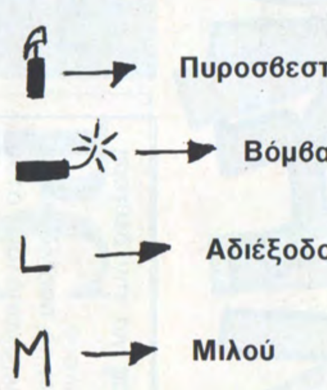
3



4



5





Σχεδίαση: Γιώργος Καραγεώργος

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

Πωλείται Amstrad 6128 με πράσινο monitor, δύο βιβλία, κάλυμμα και παιχνίδια σε καλή κατάσταση. Αλέκα τηλ: 5820399

Η ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ ΖΗΤΑ ΧΕΙΡΙΣΤΗΤΡΙΑ Η/Υ ΜΕ ΠΕΙΡΑ ΣΕ PC. ΕΠΙΘΥΜΗΤΗ ΓΝΩΣΗ DTP. ΤΗΛ: 5811532, 5821347

Atari 520 ST μαζί με έγχρωμο εκτυπωτή GP 700A 76.000 δρχ. (μαζί ή ξεχωριστά) Τιμή συζητήσιμη. Τηλ. 9599442 (19.30-22.00 Σωτήρης)

Αντιπροσωπεία computer games ζητά πωλητές για επαρχία.

Πληροφορίες: 5820643, 5811532, 3625024

Πωλείται Amstrad 6128 με πράσινη οθόνη, βιβλία, κάλυμμα, δισκέτες 45000. Με έγχρωμη οθόνη 77000. Τηλ:6438784

ΠΩΛΕΙΤΑΙ ΕΚΤΥΠΩΤΗΣ CITIZEN MSP-15 136 ΣΤΗΛΩΝ, ΜΕ ΕΛΛΗΝΙΚΟΥΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ, ΣΧΕΔΟΝ ΑΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΤΟΣ ΣΕ ΤΙΜΗ ΕΥΚΑΙΡΙΑΣ 75000 ΔΡΧ. ΓΙΩΡΓΟΣ ΤΗΛ. 6718696

Πωλητής ή πωλήτρια ζητείται από κεντρικό κατάστημα ηλεκτρονικών υπολογιστών. Τηλ: 3625024

Η DELTA COMPUTERS ΖΗΤΑ ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΥΣ - ΠΩΛΗΤΕΣ ΓΙΑ ΤΑ ΔΙΑΦΟΡΑ ΕΠΑΡΧΙΑΚΑ ΔΙΑΜΕΡΙΣΜΑΤΑ ΤΗΣ ΧΩΡΑΣ. ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ: (01)/5811532

Ζητείται πωλητής από κατάστημα Η/Υ. Καλές προοπτικές εξέλιξης. Τηλ: 6438784

Εμπειρος καθηγητής, κάτοχος μεταπτυχιακού διπλώματος στους υπολογιστές, παραδίδει μαθήματα υπολογιστών με χρήση ιδιόκτητου υπολογιστή. Πληροφ. Γιάννης Κόλιας τηλέφωνο 895-8248 8-10 βράδι.

Πωλειται Amstrad CPC 6128 με πράσινο monitor σε αρίστη κατάσταση με colour modulator για TV + manual (αγγλικό - ελληνικό) + προγράμματα + παιχνίδια + joystick + καλώδιο για κασσετόφωνο + βιβλία + περιοδικά + κασσέτες. Τιμή 85000 Στέφανος 5912720 (απόγευμα)

ATHENS CLUB

ΕΙΣΑΓΩΓΕΣ HARDWARE-SOFTWARE

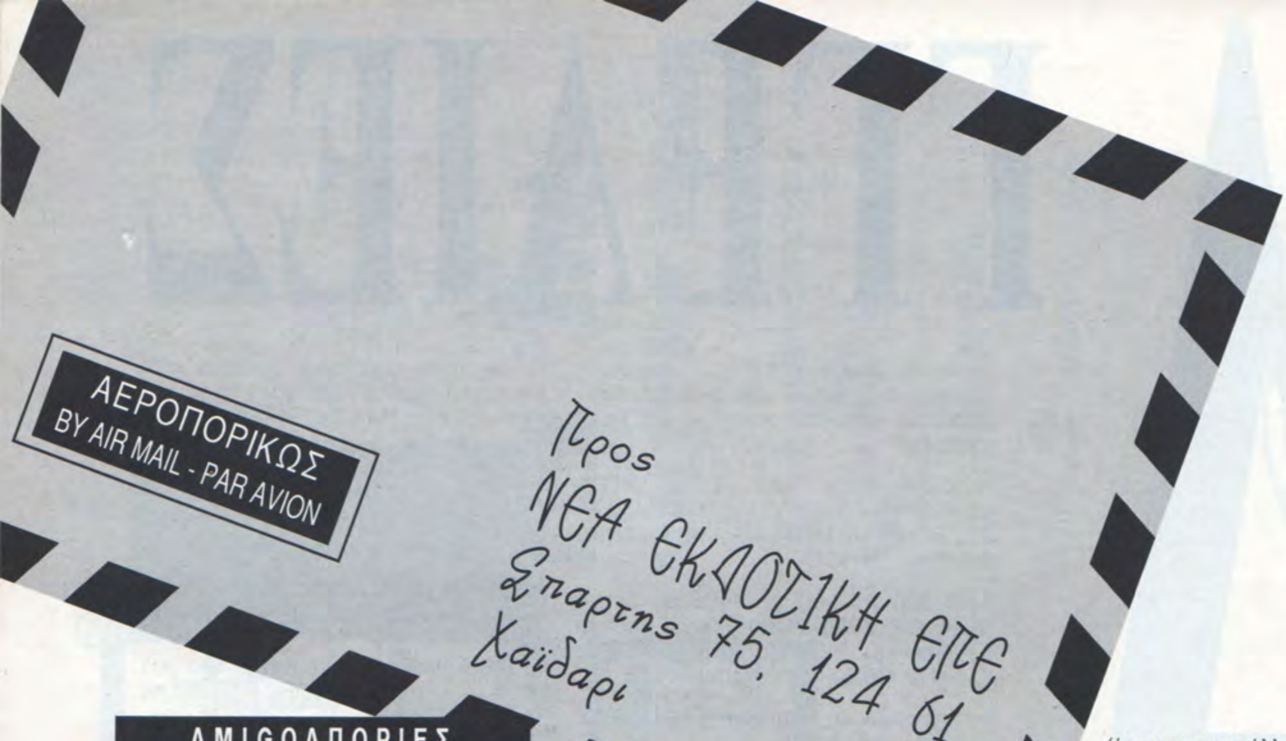
ΕΠΙΤΕΛΟΥΣ ΕΦΤΑΣΕ ΚΑΙ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ Η ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΗ ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΗ MEGA DRIVE 16 BIT ΠΟΥ ΦΕΡΝΕΙ ΤΗ ΜΑΓΕΙΑ ΚΑΙ ΤΗΝ ΠΟΙΟΤΗΤΑ ΤΩΝ COIN-OP ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΣΤΟ ΣΠΙΤΙ ΣΑΣ, ΜΕ ΣΥΝΔΕΣΗ ΚΑΙ ΣΤΗ TV ΚΑΙ ΣΤΟ MONITOR! ΜΕ ΤΗΝ ΚΑΛΥΤΕΡΗ - ΚΑΙ ΣΥΝΕΧΩΣ ΕΞΕΛΙΣΣΟΜΕΝΗ- ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ COMPUTER GAMES!



ΣΤΟ ATHENS CLUB ΣΤΗΝ ΚΑΛΛΙΘΕΑ ΣΑΣ ΠΕΡΙΜΕΝΟΥΜΕ ΜΕ ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΕΣ ΤΙΜΕΣ Σ' ΟΛΑ ΜΑΣ ΤΑ ΕΙΔΗ, ΜΕ ΠΛΗΡΗ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ (ΤΕΧΝΙΚΗ & SOFTWARE) Σ' ΟΛΑ ΜΑΣ ΤΑ ΜΗΧΑΝΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΜΟΝΑΔΙΚΗ ΠΟΙΚΙΛΙΑ ΣΕ GAMES & CARTRIDGES. ΕΤΣΙ ΣΤΟ ATHENS CLUB ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΒΡΕΙΤΕ: AMIGA 500 ΜΕ ΠΛΗΡΗ ΓΚΑΜΑ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΩΝ ΚΑΙ ΟΛΑ ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΠΟΥ ΚΥΚΛΟΦΟΡΟΥΝ.MEGA DRIVE 16 BIT / PC ENGINE / NINTENDO / CARTRIDGE ΓΙΑ GAME BOY ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΚΑΙ ΕΚΠΛΗΞΕΙΣ ΣΕ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ-ΔΙΣΚΕΤΕΣ-ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ

SUPER ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΣΕ ΔΙΣΚΕΤΕΣ FUJI 2DD ΜΟΝΟ 310 ΔΡΧ.

ATHENS CLUB ΠΕΡΙΚΛΕΟΥΣ 38 ΣΙΝΕΜΑ ΤΡΟΠΙΚΑΛ ΤΗΛ: (01) 9596691



ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

AMIGOΑΠΟΡΙΕΣ

Αγαπητό USER,

συγχαρητήρια για την προσπαθειά σου, η ύλη σου φτάνει σε πολύ υψηλά επίπεδα , αν και πιστεύω πως η δημιουργία μιας στήλης με ανταπόκριση από το Λονδίνο είναι επιτακτική.

Εχω μερικές ερωτήσεις που θα ήθελα να μου απαντήσεις:

α) Σε προηγούμενο τεύχος σου έγραψες κάτι σχετικά με μια κάρτα που κάνει την Amiga 500 συμβατή με IBM PC και επεκτείνει την μνήμη της σε 1MB. Υπάρχει αυτή η κάρτα στην Ελλάδα ή κάποια άλλη παρόμοια κι αν ναι πόσο κοστίζει;

β) Επειδή θέλω να ασχοληθώ με τα γραφικά τον ήχο και τον προγραμματισμό, θα μου χρησιμεύσει μια Amiga 500 με την κάρτα που προανέφερα; Κι αν όχι ο STE θα ήταν μια καλή επιλογή;

γ) Υπάρχουν σοβαρές εφαρμογές για την Amiga 500 στην Ελλάδα; Τέλος ευχαριστώ για τον χρόνο που μου αφιερώσατε και εύχομαι καλή επιτυχία στην προσπάθεια και στην μετέπειτα πορεία του περιοδικού.

Ευχαριστώ πολύ
Φώτης Σιαχάμης

Μετά τις καθιερωμένες ευχαριστίες για τα κολακευτικά σου λόγια, μπαίνουμε κατευθείαν στα ζητήματα που σε απασχολούν.α) Για την κάρτα θα πρέπει να απευθυνθείς στην αντιπροσωπεία της Commodore, τη MEMOX.

β) Αφού σε ενδιαφέρουν τα γραφικά και ο ήχος, τόσο η Amiga όσο και ο STE είναι καλές επιλογές. Μάλλον ο STE έχει πιο φιλικό περιβάλλον για τον προγραμματιστή.

γ) Εξαρτάται τι εννοείς με το σοβαρές . Υπάρχουν επεξεργαστές κειμένου, προγράμματα αρχείων και κυρίως σχεδιαστικά και μουσικά πακέτα.

ΑΛΛΟΙ 2 ΥΠΕΡ ΤΟΥ ΑΡΧΙΜΗΔΗ!

Αγαπητοί κύριοι,

είναι πιστεύω γενικά παραδεκτό πως όταν ένας ειδικός φεύγει από το χώρο του, μπορεί να πει ανοησίες το ίδιο εύκολα με τον καθένα. Ο φίλος Σ. Παπαδόπουλος είναι ειδικός όπως φαίνεται από το γράμμα του (τεύχος 4), στην Amiga και τα Blood Money, Beast, Kick off . Για ποιό λόγο λοιπόν προβαίνει σε τέτοια επίδειξη αγνοίας (το λιγότερο) σχετικά με τον Archimedes; Σταχυολογώ:

1. Τα 1024Κ είναι στην ουσία 720Κ . Η Α500 πόσα Κ αφήνει ελεύθερα μετά την αφαίρεση της μνήμης της οθόνης, συστήματος και λειτουργικού; (για Font cache και άλλα για σένα εξωπραγματικά δεν συζητάμε).

2. Δεν έχει εξειδικευμένα chips για ήχο και γραφικά. Τι ακριβώς γνωρίζεις για τις σχετικές ικανότητες του Arc; Αρκέσου στα εξειδικευμένα chip σου.

3. Η θύρα του mouse είναι κάτω από το πληκτρολόγιο . Σωστά δεν μπορείς να βάζεις εύκολα το joystick για τα παιχνίδια.

4. Οι ικανότητες του Arc περιορίζονται σε διάφορα demos . Οι ικανότητες της ΔΙΚΗΣ ΣΟΥ Amiga περιορίζονται μόνο σε παιχνίδια ή κάνω λάθος;

5. Κάτσε και κοίτα τα demo μέχρι να βγούν τα Blood Money, Kick off, Beast ...και μετά ο υπολογιστής έχει εκτελέσει την αποστολή του! Υπάρχουν, ξέρεις, πολύ καλύτερα παιχνίδια στα arcades (έχεις την κατάλληλη ηλικία;) και δεν χρειάζεται να πάρεις Amiga γι αυτή τη δουλειά.

6. Μιλάω για παιχνίδια ...γιατί...τα παιχνίδια δείχνουν τις ικανότητες ενός υπολογιστή . Να γελάει ή να κλαίει κανείς; Σύμφωνα με το Σ.Π., ρευστομηχανική, solid modeller και ray tracing για παράδειγμα, δεν παρουσιάζουν καμμία υπολογιστική πρόκληση και είναι ανάξια λόγου.

7. Σοβαρές εφαρμογές έχει και ο Spectrum. Η άποψη του φίλου μας για τις σοβαρές εφαρμογές. Τώρα εξηγούνται όλα.

Δεν καταλαβαίνω, λοιπόν, πως μπορεί να υφίσταται θέμα διαμάχης μεταξύ κατόχων Amiga και Archimedes. Ολοι είναι ευχαριστημένοι, οι μεν της Amiga με τα παιχνίδια τους, οι δε του Arc με το περιβάλλον εργασίας που απολαμβάνουν.

Σημειώνω πως δεν έχω κόμπλεξ με τα παιχνίδια (είναι κι αυτή μια ασχολία). Δεν εννοώ όμως άτομα που δεν μπορούν να διακρίνουν καμμιά διαφορά ανάμεσα στην εφαρμογή και το παιχνίδι και που σχετίζονται με τους υπολογιστές-παιχνιδομηχανές τους μόνο μέσω του καλωδίου του joystick, να κάνουν κρίσεις, επικρίσεις και ειρωνείες πάνω στο τι μπορεί ή δεν μπορεί να κάνει ένας υπολογιστής.

Φυσικά, ο Σ.Π. δεν θα αλλάξει γνώμη για το θέμα. Απλά του υπενθυμίζω ότι σε αυτόν τον κόσμο υπάρχουν και άτομα που δεν ενδιαφέρονται (μόνο) για παιχνίδια.

Ευχαριστώ για τη φιλοξενία
Ξανθάκης Δημήτρης,
φοιτητής ΕΜ

ΥΠΕΡ ΑΡΧΙΜΗΔΗ (2)

Αγαπητό USER,

έγραψα αυτό το γράμμα για να πω τη γνώμη μου στο θέμα AMIGA-ARCHIE(!!!).

Οπως κατάλαβες σκοπεύω να πάρω Α3000 όταν τελειώσουν τα σχολεία. Εχουμε και λέμε λοιπόν:

Ο (κύριος;) Σταύρος Παπαδόπουλος λέει ότι στον Α3000 δεν υπάρχει τίποτα καλύτερο από PACMAN, INVADERS κτλ.

Λοιπόν όταν βγήκε η Amiga πριν 4 περίπου χρόνια υπήρχε κάτι καλό γι αυτήν; Ετσι και τώρα προς το παρόν δεν υπάρχει κάτι καλό για τον A3000 (games εννοώ) αν και στην Αγγλία τον προωθούν αδιάκοπα. Επίσης η Krisalis κυκλοφόρησε στον A3000 το "Manchester United Soccer" όπου επικρατεί τρομερή ταχύτητα και λεπτομέρεια και λένε ότι οι παίκτες σπάνε τη μέση τους στα κοψίματα της μπάλλας. Τώρα σε ρωτώ υπάρχει τέτοιο παιχνίδι στην Amiga;

Κάτι άλλο τώρα. Πιο πάνω τώρα λέω δεν υπάρχει κάτι καλό στον A3000 (games). Εχει όμως και αρκετά διαμάντια-προγράμματα όπως το Atelier. To Atelier είναι ένα σχεδιαστικό πρόγραμμα. Τώρα θέλω να μου πεις τα σχεδιαστικά πακέτα της Amiga δουλεύουν με ανάλυση πάνω από 640x412 και με 256 χρώματα ταυτόχρονα σε κοινό monitor όπως το Atelier; Μέσα στο γράμμα σου λες ότι για να δεις τις 28 αναλύσεις του χρειάζεσαι 28 monitors. Σε πληροφορώ ότι όταν ανάβεις τον A3000, σου δίνεται ένα menu όπου σου επιτρέπει να διαλέξεις τι ανάλυση θα χρησιμοποιήσεις. Αυτό γίνεται στην Amiga; Εχεις δει ανάλυση παραπάνω από 640 x 200 στην Amiga σου; Εκτός αν εννοείς ότι αν μπορείς να δεις στον A3000 και τις 28 αναλύσεις ταυτόχρονα στο monitor όπου αυτό δεν μπορεί να το κάνει κανένας computer.

Κάτι άλλο τώρα. Λες ότι ο A3000 έχει κάποια προβλήματα και ότι δεν τα έβγαλες από το μυαλό σου αλλά τα διάβασες από ένα γνωστό περιοδικό που τον είχε βάλει τεστ (το PIXEL φυσικά). To PIXEL όμως εκτός από αυτά λέει και κάτι άλλα όπως ...γιατί είναι ένα καλό μηχάνημα - ίσως το καλύτερο μέχρι στιγμής ...το γεγονός όμως είναι ότι το λειτουργικό του σύστημα είναι πιο κατανοητό από εκείνο της Amiga...για να ακούσετε τον ήχο του A3000 πρέπει να έχετε ψυχραιμία γιατί έχει τον καλύτερο ήχο από όλους τους γνωστούς home computers .

Μου έχουν μείνει όμως μερικές απορίες όπως:

το desktop της Amiga συγκρίνεται τώρα με το desktop του A3000 και του Atari ST;

Τα προγράμματα τώρα. Μα καλά συγκρίνετε πάλι το IBM transformer της Amiga με το PC-ditto του ST ή το PC-emulator του A3000, ασφαλώς όχι.

Τέλος θα ήθελα να πω ότι η Amiga δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί από επαγγελματικό κοινό ενώ ο ST και A3000 άνετα μπορούν.

Α, και κάτι άλλο: μην κάνετε πια επίθεση Amiga users μόνο με τα προγράμματά σας γιατί σαφώς η Amiga έχει περισσότερα προγράμματα από το A3000. Γι αυτό να κάνετε επίθεση καμιά φορά και με τις δυνατότητες του μηχανήματός σας.

ΥΓ1 Ελπίζω να μην ήταν μεγάλο το γράμμα μου (εμένα μου λες!!!)

ΥΓ2 Εντάξει παραδέχομαι τα ελαττώματα του A3000 αλλά γιατί δεν γράφεις και τα ελαττώματα της Amiga;

Φιλικά
Λευτέρης Βούλγαρης
Σαρανταπόρου 64

1st of April

Αγαπητό USER,

στο τεύχος Ιουνίου είδα κάτι που ήταν εντελώς απαράδεκτο και βέβαια αναφέρομαι στη δημοσίευση του άρθρου περί κυκλοφορίας κάποιας AMIGA DRIVE το οποίο δείχνει ή απροσεξία ή υποκρισία ή αίσθηση του χιούμορ αλλά όχι του χρόνου.

Απροσεξία διότι αυτή η δημοσίευση δεν είναι τίποτα άλλο από μια λέξη προς λέξη μετάφραση της διαφήμισης του ίδιου προϊόντος από ένα αγγλικό περιοδικό, το Computer+video games , που ήταν ένα πρωταπριλιάτικο αστείο του περιοδικού εις βάρος των αναγνωστών του. Και το ότι είναι κάτι της φαντασίας μπορείτε να το διαπιστώσετε εαν διαβάσετε την αποκάλυψη αυτού του κακόγουστου αστείου στο



τεύχος 102 του Μαΐου του παραπάνω προαναφερόμενου περιοδικού, στη σελίδα 9 που μάλιστα αναφέρει και την μέθοδο που ακολούθησαν για να δημιουργήσουν το AMIGA DRIVE της φαντασίας τους, παραμορφώνοντας έναν μετατροπέα cartridge της Nitendo, καθώς και τον τρόπο που μεταμόρφωσαν την εικόνα του monitor για να γίνει πιο πιστευτό το ψέμα!

Υποκρισία, διότι αν πράγματι είναι αλήθεια, τότε η δημοσίευση του AMIGA DRIVE δεν έπρεπε να γίνει. Γιατί πως από την μία καταδικάζετε την πειρατεία δηλ. την αντιγραφή original software χωρίς την άδεια της εταιρίας και από την άλλη δημοσιεύετε μια συσκευή η οποία είναι εντελώς αντίθετη με τα όσα υποστηρίζετε;

Τέλος, μπορεί να φανερώνει την αίσθηση του χιούμορ το οποίο βέβαια είναι καλό αλλά όταν δεν γίνεται την κατάλληλη ημέρα δείχνει το χάσιμο της αίσθησης του χρόνου διότι η πρώτη Απριλίου έχει περάσει εδώ και αρκετό καιρό.

Και για να τελειώσω, νομίζω ότι θα πρέπει να δημοσιευθεί το γράμμα μου και να αποκαλυφθεί η αλήθεια και εαν είναι αντίθετη με τα λεγόμενά μου, θα σας παρακαλούσα εκ μέρους πολλών αναγνωστών του περιοδικού να δημοσιεύσετε περισσότερες πληροφορίες.

Με εκτίμηση
Θανάσης Αγιαννίδης

Φίλε Θανάση, αν δεν έχεις ήδη διαβάσει την απάντηση στη στήλη Power-On μπορείς να το κάνεις τώρα. Αλλά πρέπει να πούμε και δυο λόγια παραπάνω: Νομίζουμε οτι παρεξήγησες τη πρόθεση και του C+VG και του USER. Σκοπός δεν ήταν ο εμπαιγμός των αναγνωστών, αλλά η παρουσίαση ενός αστείου που θα έκανε όλους να γελάσουν. Τώρα το αν ήταν κακόγουστο ή όχι, εξαρτάται από την προσωπική αίσθηση χιούμορ του καθενός. Τέλος, για την ημερομηνία: Για όνομα του Θεού, λες να μη ξέρουμε πότε κυκλοφορεί το περιοδικό μας;;; Είναι αυτονόητο οτι δεν μπορούσε να γίνει ταυτόχρονη δημοσίευση. Απλώς η ιδέα μας φάνηκε πολύ πρωτότυπη και έξυπνη και μας άρεσε.

MEGA ST H A3000

Αγαπητό User,

πρώτα απ όλα θα ήθελα να σε συγχαρώ για την ύλη σου. Ενδιαφέρομαι για τους MEGA 2 ST και Αρχιμήδη 3000. Τα γραφικά του Mega 2 ST είναι κατώτερα από της Amiga 500; O Mega 2 ST δέχεται δισκέτες του Atari 520 STFM; Σε ένα τεστ σχετικά με τον Αρχιμήδη 3000 διάβασα ότι δεν έχει έξοδο για joystick. Πιστεύεις ότι η Acorn θα κατασκευάσει κάποιο εξάρτημα για να ξεπεραστεί αυτό το πρόβλημα; Ακόμα πιστεύεις ότι τα software houses θα κατασκευάσουν γνωστά παιχνίδια όπως SHINOBI, DOUBLE DRAGON II, για τον Αρχιμήδη 3000 το καλοκαίρι του 1990;

ΠΑΣΣΑΠΗΣ ΤΡΥΦΩΝΑΣ
ΜΟΣΧΑΤΟ

ΥΓ Θα ήθελα να κάνεις ένα τεστ για τον MEGA 2 ST.

Φίλε Τρύφωνα,

1) γενικώς τα γραφικά της Amiga θεωρούνται καλύτερα αφού υποστηρίζει περισσότερα χρώματα ταυτόχρονα στην οθόνη.

2) Ολα τα computers της σειράς ST διαβάζουν τις ίδιες δισκέτες.

3) Οι προθέσεις της Acorn σ αυτό το ζήτημα δεν είναι ξεκάθαρες.

4) Σιγά-σιγά γράφονται όλο και περισσότερα παιχνίδια για τον Αρχιμήδη. Για τα συγκεκριμένα που ρωτάς δεν ξέρουμε κάτι σίγουρο.

Οσο για το τεστ, αυτό είναι αδύνατο γιατί το μηχάνημα έχει εμφανιστεί στην αγορά εδώ και χρόνια.

ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ

Αγαπητό USER,

Από το πρώτο τεύχος σου έδειξες ότι έχεις τις δυνατότητες να γίνεις το πρώτο σε κυκλοφορία περιοδικό. Κατά την γνώμη μου το σημείο στο οποίο υπερτερείς σε σχέση με άλλα περιοδικά του χώρου είναι η αντικειμενικότητά σου τόσο στις παρουσιάσεις των παιχνιδιών, όσο και στα διάφορα σχόλια. Με λίγη περισσότερη προσοχή στην έκφραση που σε ορισμένα σημεία υστερεί και μια-δυο παραπάνω σοβαρές στήλες (όπως C για παράδειγμα) θα είσαι αχτύπητο. Μερικές ερωτήσεις τώρα:

1) Μήπως επιτέλους ξέρεις που θα βρω το Firmware specification manual για τον 6128; Εχω ψάξει μέχρι την AMSTRAD στην Αγγλία χωρίς αποτέλεσμα. Η τουλάχιστον να μου το στείλει σε φωτοτυπία κάποιος συντάκτης σου (με αντικαταβολή);

2) Πως μπορώ να περάσω εικόνες από τη AMIGA στον AMSTRAD; Δεν περιμένω φυσικά να έχουν την ίδια ανάλυση. Πόσο θα κοστίσει;

Φιλικά
Θανάσης Χρυσός
Οδός Φώκαιας
72200 ΙΕΡΑΠΕΤΡΑ

Χαιρόμαστε ειλικρινά για τις παρατηρήσεις σου κι ελπίζουμε πάντα να μας επισημαίνεις τα καλά στοιχεία και τις αδυναμίες μας. Σε οτι αφορά τις ερωτήσεις σου φοβάμαι οτι θα απογοητευτείς λιγάκι.

1) Αν δε μπορεί να στο βρεί η AMSTRAD Αγγλίας, δε μπορεί να το βρεί κανένας!!

2) Απ όσο γνωρίζουμε δεν υπάρχει τρόπος να γίνει αυτό που θέλεις.

ΔΙΛΗΜΜΑΤΑ

Αγαπητό USER,

κατ αρχήν θέλω να σε συγχαρώ που σε τόσο μικρό χρονικό διάστημα κατόρθωσες να πάρεις την δεύτερη θέση στις προτιμήσεις των αναγνωστών computer περιοδικών. Πολύ καλή προσπάθεια πράγματι αλλά...

Αυτό το αλλά θα το εξηγήσω παρακάτω. Το γράμμα αυτό το στέλνω σαν απάντηση στο γράμμα του αναγνώστη σου Αλέξη Κολέτσου το οποίο δημοσιεύθηκε στο τεύχος 4 (Ιούνιος 90) και μιλάει με πολύ σκληρή γλώσσα για το πρώτο περιοδικό του χώρου, το Pixel. Θα ήθελα έτσι να απαντήσω σε ορισμένες από τις ερωτήσεις που έθεσε στο γράμμα του.

α) Οσον αφορά τα reviews σε games για consoles, το Pixel είχε αναφερθεί σ αυτά (όπως είχαν αναφερθεί και έγιναν και τέστ για τις ίδιες τις game consoles) 5 μήνες πριν δημιουργηθεί το USER!!!

β) Τα Flash reviews υπήρχαν και πιο πριν στο Pixel αλλά με διαφορετικό όνομα (Προσεχώς). Μην μου πείτε ότί αλλάζοντας όνομα αλλάζει και τίποτα άλλο στην στήλη!

γ) Στο γράμμα του επίσης ο Αλέξης λέει πως το Pixel κάνει λιγότερα reviews από το USER. Μα και φυσικά θα γίνεται αυτό, αφού όλα σχεδόν τα παιχνίδια που παρουσιάζει το USER είναι στην στήλη Reviews !!

Μίλησε ακόμα και για αντιγραφές που έκανε το Pixel απο το USER. Δεν θα αναφερθώ σ αυτές. Θα σημειώσω όμως ορισμένα πράγματα που αντέγραψε το USER από το Pixel.

1) Η στήλη adventure paradise μου θυμίζει ελαφρώς (!!) την αντίστοιχη στήλη adventure του Pixel, (που μεταξύ μας είναι πολύ καλύτερη).

2) Αυτό το MEGA REVIEW , φίλε Αλέξη μήπως έχει καμιά σχέση με το SPECIAL REVIEW του Pixel;

3) Και αυτό το TIPS N TRICKS ; Και ακουστικά να το πάρει κανείς, δεν διαφέρει από το (και πάλι κάπως καλύτερο) HINTS N TIPS του Pixel!!!

Και όσο για το συμπέρασμά σου, Αλεξάκη ότι το USER θα είναι καλύτερο από το Pixel μετά από 60 τεύχη, σου λέω πως το επιχείρημα αυτό είναι τελείως αβάσιμο γιατί δεν ξέρουμε καν αν το USER θα φτάσει ποτέ τα 60 τεύχη!!! (χωρίς φυσικά να το εύχομαι αυτό).

Τέλος θα ήθελα να επισημάνω στην σύνταξη στο USER ότι μόνο με σκληρή δουλειά υπομονή και επιμονή θα καταφέρει να φτάσει το Pixel (και ίσως και να το περάσει) και όχι εκτοξεύοντας λάσπη παντού (αυτό ήταν καρφί για το BIG MOUTH, που καλά θα κάνει να λέει τα πράγματα με το όνομά τους).

Ευχαρίστως περιμένω απάντηση από όσους ανήκουν στην κατηγορία των SUPER ΦΑΝΑΤΙΚΩΝ USERΑΚΙΔΩΝ !

Συγγνώμη αν σε κούρασα
Μάνος Ατζιάρας
Ολύμπου 17 Τ.Κ. 32003
Παρ.Διστόμου Βοιωτίας

ΥΓ. Ελπίζω να εκδοθεί το γράμμα μου (και να μην περάσει στα μουλωχτά) για να διαμορφώσουν οι αναγνώστες του USER μια πιο ολοκληρωμένη γνώμη πάνω στον ανταγωνισμό των δύο περιοδικών.



Φίλε Μάνο,
αν και απευθύνεσαι κυρίως στον Αλέξη, νομίζουμε οτι χρειάζεται και κάποια απάντηση από την πλευρά του περιοδικού. Ας δούμε τα ζητήματα που θέτεις ένα προς ένα.

α) Είναι προφανές οτι το USER δε μπορούσε να αναφερθεί τότε στα ζητήματα αυτά αφού δεν υπήρχε! Μόλις όμως δημιουργήθηκε δεν έπρεπε να ενημερώσει τους αναγνώστες του; Επρεπε κατά τη γνώμη σου να αγνοήσει ένα τόσο σημαντικό θέμα;

β) Ισχύει αυτό ακριβώς που λές. Δεν άλλαξε απολύτως τίποτα!

γ) Συγχώρεσέ μας, αλλά δεν καταλάβαμε τι ακριβώς θέλεις να πείς (ίσως με άλλη διατύπωση...). Το USER έχει σαφώς περισσότερα και πιο ενημερωμένα (πρόσεξέ το αυτό) reviews. Τώρα αν είναι συγκεντρωμένα σε μια στήλη ή διεσπαρμένα σε όλο το περιοδικό, δεν νομίζουμε οτι παίζει και τόσο μεγάλο ρόλο! Για τις αντιγραφές: Επρεπε να δώσουμε κάποια ονόματα στις στήλες μας, που φυσικά θα είχαν σχέση με το περιεχόμενό τους. Πώς ήθελες να ονομάσουμε τη στήλη των adventures; Μήπως Καλημέρα Ελλάδα;

Περιμένουμε να προτείνεις εσύ κάποια ονόματα για να δούμε πόσο θα διαφέρουν από αυτά των άλλων περιοδικών.

Για το Big Mouth: Ξεκίνησε από το προηγούμενο τεύχος κάποιος διάλογος με τους αναγνώστες και όπως διαπιστώσαμε οι περισσότεροι πήραν αρνητική θέση απέναντι στη στήλη. Ετσι, κατόπιν επιθυμίας δικής σας, καταργείται!! Οπως βλέπεις σεβόμαστε τις απόψεις των αναγνωστών και δε διστάζουμε να δεχτούμε τα λάθη μας. Οσο για τον πόλεμο κατά του Pixel, να τελειώνουμε μια για πάντα: Δεν υπάρχει κανένας πόλεμος, απλά υπάρχει ένας ανταγωνισμός που είναι θεμιτός και φυσιολογικός αφού τα δύο περιοδικά κινούνται στον ίδιο χώρο.

COMMODORE 128

Αγαπητό User,

δυστυχώς δεν βρέθηκα στην ευχάριστη θέση να διαβάσω το πρώτο τεύχος σας, αφού δεν το βρήκα πουθενά στην πόλη μου. Ομως διαβάζοντας το δεύτερο τεύχος του User ομολογώ ότι εντυπωσιάστηκα. Καιρό είχα να διαβάσω περιοδικό με τόση ευχαρίστηση και ενδιαφέρον. Σας αξίζει μπράβο!!! Συνεχίστε την προσπάθεια και θα μείνετε για πάντα στην κορυφή σε κυκλοφορία σε όλη την Ελλάδα όπως είστε και αυτή τη στιγμή. Εκείνο που ήθελα να ρωτήσω είναι το εξής: έχω τον Commodore 128D και πρόσφατα ένα περιοδικό το χαρακτήρισε ως το πιο αποτυχημένο μηχάνημα της Commodore. Θα ήθελα την γνώμη σας.

Με εκτίμηση
ΓΚΟΝΟΣ ΓΙΩΡΓΟΣ
ΚΑΒΑΛΑ

Καταρχήν σε ευχαριστούμε για τους επαίνους. Οσο για το ερώτημά σου, είναι σίγουρα βαρύ να χαρακτηρίζει κανείς ένα μηχάνημα αποτυχημένο. Σκέψου, πώς είναι δυνατό να είναι αποτυχημένο ένα μηχάνημα που είναι υπερσύνολο του C64, ο οποίος γνώρισε τεράστια επιτυχία; Υπάρχουν όμως και άλλοι παράγοντες, εκτός από τις δυνατότητες ενός υπολογιστή, που παίζουν ρόλο και στη συγκεκριμένη περίπτωση ήταν η ψηλή τιμή του 128D που τον έριξε σε δεύτερη μοίρα.

ΑΠΟ ΣΠΑΡΤΗ

Αγαπητοί φίλοι, συντάκτες του περιοδικού. Θέλω να σας εκφράσω τα θερμά μου συγχαρητήρια για την ύλη του περιοδικού. Το USER είναι και θα είναι πάντα IN στο χώρο των computers. Θέλω επίσης να εκφράσω τη δυσαρέσκειά μου για κάποιο περιοδικό που το ονομά του θυμίζει αυτές τις μικρές κουκίδες που βλέπει κάποιος όταν πλησιάσει πολύ στο monitor . Ο λόγος που σας γράφω είναι ο εξής: Εχω έναν 520 STFM και θα ήθελα να μου υποδείξεις ένα καλό βιβλίο για γλώσσα μηχανής για τον υπολογιστή μου. Επίσης το computer μου μερικές φορές δεν φορμάρει και δεν φορτώνει δισκέτες διπλής όψεως. Το σχεδιαστικό πακέτο DIGI PAINT III κυκλοφορεί για τον υπολογιστή μου; Που μπορώ να βρώ ανταλακτικά για το Djoy II;

Τσουρούνης Νίκος
Σπάρτη

Καταρχήν θα πρέπει να αποκτήσεις το ευαγγέλιο , δηλαδή το 68000 Programmers Reference Manual της Motorola. Από εκεί και πέρα υπάρχουν αρκετά καλά βιβλία που ποικίλουν στο επίπεδο εξειδίκευσής τους (68000 in depth , Mastering 68000 , 68000 Programming techniques). Επίσης ένα πολύ χρήσιμο βιβλίο είναι το Anatomy of the Atari ST . Ολα αυτά μπορείς να τα βρείς σε καλά κεντρικά βιβλιοπωλεία. Για το Djoy II μπορείς να απευθυνθείς στη Delta Computers, ενώ το Digi Paint III δεν υπάρχει για ST. Οσο για το υστερόγραφο, δυστυχώς δεν μπορούμε να παρέχουμε τέτοιου είδους διευκολύνσεις!

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Γράψτε με καθαρά γράμματα το κείμενο της αγγελίας σας:

....

....

....

....

ΝΑ ΚΑΤΑΧΩΡΗΘΕΙ ΜΕ ΠΛΑΙΣΙΟ:
ΝΑΙ ΟΧΙ

ΝΑ ΚΑΤΑΧΩΡΗΘΕΙ ΜΕ ΚΕΦΑΛΑΙΑ:
ΝΑΙ ΟΧΙ

ΑΡΙΘΜΟΣ ΛΕΞΕΩΝ:

* ΚΑΘΕ ΔΗΜΟΣΙΕΥΣΗ ΜΕΧΡΙ 15 ΛΕΞΕΙΣ ΚΟΣΤΙΖΕΙ 1000 ΔΡΧ.
* ΚΑΘΕ ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΛΕΞΗ ΕΠΙΒΑΡΥΝΕΤΑΙ ΜΕ 100 ΔΡΧ.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:..
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:..
ΤΗΛΕΦΩΝΟ:...
ΕΣΩΚΛΕΙΩ ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΗ ΕΠΙΤΑΓΗ Νο:...

* ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΜΕ ΚΕΦΑΛΑΙΑ ΧΡΕΩΝΟΝΤΑΙ ΜΕ 50% ΕΠΙΠΛΕΟΝ
* ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΣΕ ΠΛΑΙΣΙΟ ΧΡΕΩΝΟΝΤΑΙ ΜΕ 100% ΕΠΙΠΛΕΟΝ

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ

* **ΝΑΙ!** Θέλω να γραφτώ συνδρομητής για ένα χρόνο στο USER. Για το σκοπό αυτό στέλνω την ταχυδρομική επιταγή Νο με το ποσό των 4400 δρχ. αντί για 4800 δρχ. που είναι η κανονική τιμή του περιοδικού. Αν για κάποιο λόγο δεν μείνω ευχαριστημένος/η από τη συνδρομή μου, μπορώ να τη διακόψω και να πάρω αμέσως πίσω το υπόλοιπο των χρημάτων μου.

* **Με τη συνδρομή λαμβάνω εντελώς δωρεάν και το T-SHIRT του USER.**

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ..
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ..**ΤΚ**.............
ΤΗΛΕΦΩΝΟ..**ΗΛΙΚΙΑ**..............
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ...
Η ΣΥΝΔΡΟΜΗ ΝΑ ΑΡΧΙΖΕΙ ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ Νο:.................

Σημ: Κόστος συνδρομής για την Κύπρο 5000 δρχ.

ΚΟΥΠΟΝΙ MAIL ORDER

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ....
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ....
ΤΚ. ....**ΠΟΛΗ** ....**ΤΗΛ.** ....
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ..
ΗΛΙΚΙΑ...**ΥΠΟΓΡΑΦΗ** ....

ΟΝΟΜΑΣΙΑ ΠΡΟΙΟΝΤΟΣ	ΤΙΜΗ	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	ΣΥΝΟΛΟ	ΣΥΝΟΛΙΚΗ ΑΞΙΑ
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				
7.				
8.				

*** ΔΕΝ ΣΤΕΛΝΩ ΧΡΗΜΑΤΑ ΤΩΡΑ, ΑΛΛΑ ΘΑ ΠΛΗΡΩΣΩ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΜΟΛΙΣ ΜΟΛΙΣ ΛΑΒΩ ΤΑ ΠΡΟΙΟΝΤΑ**

*** ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΟΥΝ ΦΠΑ**
*** ΤΑ ΕΞΟΔΑ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗΣ ΒΑΡΥΝΟΥΝ ΤΟΝ ΠΑΡΑΛΗΠΤΗ**

USER

KΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

ΠΡΟΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ USER
ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ
ΣΠΑΡΤΗΣ 75, 124 61 ΧΑΙΔΑΡΙ
ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΑΓΓΕΛΙΩΝ

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ

ΠΡΟΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ USER
ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ
ΣΠΑΡΤΗΣ 75, 124 61 ΧΑΙΔΑΡΙ
ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΩΝ

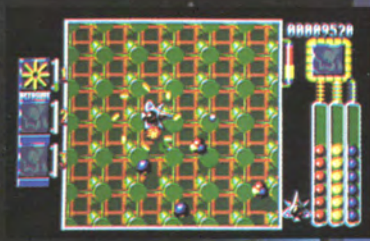
GAME CENTER

ΚΟΥΠΟΝΙ MAIL ORDER

ΠΡΟΣ GAME CENTER
ΜΠΟΤΑΣΗ 6
106 82 ΑΘΗΝΑ
ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ MAIL ORDER

QUARTZ







Quartz – ένα δυναμικό, οκτώ δρόμων scrolling, γραφικό, κάπως υπερβολικό blast' – em – up. Παρουσιάζει κάποια από τα πιο εντυπωσιακά γραφικά. Η δράση λαμβάνει χώρα στις δικτυωτές επιφάνειες ενός κρυστάλλου, που πετάει μέσα σ' ένα σύννεφο από ατομικά μόρια. Ανατινάχτε τα πάντα στο δρόμο σας και μαζέψτε τα "quarks" που ελευθερώνονται από την καταστροφή των μορίων. Αυτά μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να βελτιώσετε τα όπλα σας όταν θα φτάσει η κρίσιμη στιγμή. Με έντεκα διαφορετικά "powerups" που είναι διαθέσιμα σε σας, όπως πυροβόλο και όκταπλο, η ζωή δεν είναι ποτέ βαρετή. Quartz – γρήγορη δράση, ζωντανά γραφικά και φανταστική πλοκή. Ακόμα μια μεγάλη επιτυχία από την Firebird, Διαθέσιμο για Atari ST και Commadore Amiga.



FIREBIRD

DELTA COMPUTERS, Σπάρτης 75, 12 461 Χαϊδάρι, Τηλ.: 58 20 643

ΑΝ ΕΙΣΤΕ ΚΑΤΩ ΤΩΝ 18 ΕΤΩΝ ΜΗ ΔΙΑΒΑΣΕΤΕ ΤΟ ΑΡΘΡΟ ΑΥΤΟ ΚΑΙ ΜΗ ΚΟΙΤΑΞΕΤΕ ΤΙΣ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΕΣ ΤΙΜΙΑ ΚΑΙ ΧΩΡΙΣ ΖΑΒΟΛΙΕΣ!

SEX ΨΕΜΑΤΑ ΚΑΙ COMPUTERS

ΤΟΥ Γ. ΚΟΥΣΕΡΑ

Η ποσότητα μελανιού που έχει χυθεί για άρθρα και παρουσιάσεις διαφόρων κατηγοριών software, από spreadsheets kaiwordprocessors μέχρι games και από προγράμματα τεχνητής νοημοσύνης μέχρι μουσικά και σχεδιαστικά πακέτα, είναι σίγουρα ανυπολόγιστη. Λίγες φορές όμως έχει γίνει κάποια εκτεταμένη αναφορά στα προγράμματα εκείνα (παιχνίδια και μή) που με τον ένα ή τον άλλο τρόπο προσπαθούν να φτάσουν στο κοινό στόχο, ο οποίος στη καλύτερη περίπτωση είναι η εμφάνιση κάποιων γυμνών γυναικείων σωμάτων στην οθόνη σας (είδατε πόσο σεμνά το είπα;).



Οι κύριοι λόγοι γι' αυτό είναι δύο. Πρώτον, το θέμα θεωρείται από πολλούς "απαγορευμένο" ή "ανήθικο". Αυτό όμως το επιχείρημα είναι τουλάχιστον αφελές, αφού άλλο τόσο "απαγορευμένα" ή "ανήθικα" θα έπρεπε να θεωρούνται τα ίδια τα προγράμματα. Από τη στιγμή που τα strip pokers πωλούνται ελεύθερα και ο οποιοσδήποτε χρήστης (συχνά και κάτω των 15 ετών!) έχει την ευχέρεια να δει άφθονο γυμνό στην οθόνη του...

Η δεύτερη αιτία είναι οτι συχνά η αναφορά στα προγράμματα του είδους αποφεύγεται γιατί αντιμετωπίζεται σαν "υποτιμητική" και "χαμηλού επιπέδου". Σας διαβεβαιώνω όμως οτι έχω δει αρκετά καλοφτιαγμένα strip games που είναι πολύ σοβαρότερα από δεκάδες shoot' em ups που αγγίζουν τα όρια του γελοίου. Και στο κάτω-κάτω της γραφής πρόκειται για προγράμματα που υπάρχουν, πωλούνται κι αγοράζονται ή ανταλάσσονται και χρησιμοποιούνται ευρέως. Δεν είναι άσκοπο λοιπόν να ρίξουμε μια ματιά και σ' αυτά.

ΚΑΙ ΕΝΩ ΓΡΑΦΩ ΤΙΣ ΓΡΑΜΜΕΣ ΑΥΤΕΣ ΣΚΕΦΤΟΜΑΙ: ΓΙΑΤΙ ΝΑ ΜΗΝ ΣΥΜΒΑΙΝΕΙ ΤΟ ΙΔΙΟ ΚΑΙ ΜΕ ΤΑ SHOOT' EM UPS. ΑΣΧΗΜΑ ΘΑ ΗΤΑΝ ΝΑ ΒΛΕΠΑΜΕ ΜΙΑ ΟΜΟΡΦΗ ΔΡΟΣΕΡΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑ ΣΤΙΣ ΟΘΟΝΕΣ ΜΑΣ ΜΕΤΑ ΑΠΟ ΜΙΑ ΔΥΟ ΚΟΠΙΑΣΤΙΚΕΣ ΠΙΣΤΕΣ ΣΤΟ X - OUT Η ΣΤΟ BLOOD MONEY

STRIP POKERS

Πρόκειται για τη πιο γνωστή και διαδεδομένη κατηγορία. Η υπόθεση των παιχνιδιών αυτών είναι απλή, γνωστή σε όλους και παλιά όσο και η ανθρωπότητα (τρόπος του λέγειν!). Μια όμορφη κοπέλα εμφανίζεται στην οθόνη σας και σας καλεί για μια πονηρή παρτίδα poker. Κάθε φορά που χάνει ένα ορισμένο ποσό χρημάτων βγάζει κι από ένα ρούχο, ώσπου να μείνει εντελώς γυμνή (συνήθως αυτό απαιτεί τέσσερα στάδια). Το ίδιο φυσικά ισχύει και για σας, αν θέλετε να παίξετε τίμια!!! Προσωπικά βέβαια βρίσκω εντελώς γελοία την ιδέα να γδυθώ μπροαστά στο ST μου!

Εκτός λοιπόν από την υπόθεση που είναι κοινή, η διαφοροποίηση βρίσκεται στη πρωτοτυπία του user interface, στη ποιότητα των εικόνων και στα διάφορα ευρήματα που προσθέτουν οι κατασκευαστές για να κάνουν τα προϊόντα τους πιο ελκυστικά. Ακόμα, αρκετές φορές κυκλοφορούν κάποιες έξτρα δισκέτες με επιπλέον κοπέλες για ...γδύσιμο! Ετσι αντιμετωπίζεται το σοβαρότερο μειονέκτημα των strip pokers: η μικρή διάρκεια ζωής. Μόλις έχετε δει όλες τις εικόνες δυο-τρεις φορές, το παιχνίδι μπαίνει



στο ράφι.

Πάντως, μέχρι σήμερα τα παιχνίδια αυτά ζουν και βασιλεύουν και έχουμε δει εξαιρετικά δείγματα του είδους, όπως το TEENAGE QUEEN, το DELUXE STRIP POKER και το HOLLYWOOD POKER, για να θυμηθούμε μερικά μόνο απ' αυτά. Αφήστε που πολλοί αναγκάστηκαν να μάθουν poker εξ' αιτίας τους!

ΜΕΤΑ ΤΟ POKER, ΤΙ;

Οπως αναφέρθηκε και προηγουμένως, τα strip pokers στερούνται υπόθεσης και σεναρίου. Υποχρεωτικά, κάθε νέο παιχνίδι αυτής της κατηγορίας δεν έχει κάτι καινούριο να προσφέρει στο τομέα αυτό. Ετσι, σιγά-σιγά άρχισαν να εμφανίζονται games που είχαν μεν την ίδια κατάληξη (γδύσιμο γυναικών), αλλά έφταναν σ' αυτή με διαφορετικό τρόπο. Χτυπητό παράδειγμα εδώ το Centrefold Squares (βλέπε review στο τεύχος 1 του USER), όπου δώδεκα κοπέλες είναι στη διάθεσή σας, αρκεί να μπορείτε να παίξετε μια παραλλαγή του γνωστού Reversi (ή Othello κατ' άλλους). Η ακόμα το Blue Angels 69 όπου πρέπει να κάνετε κάποιους πολύπλοκους υπολογισμούς.

Κι ενώ γράφω τις γραμμές αυτές σκέφτομαι: γιατί να μή συμβαίνει το ίδιο και με τα shoot' em ups; Ασχημα θα ήταν να βλέπαμε μια όμορφη δροσερή παρουσία στις οθόνες μας, μετά από μία-δύο κοπιαστικές πίστες στο X-OUT ή στο Blood Money; Αλλά ποιός ξέρει, ίσως το δούμε κι αυτό κάποια μέρα...

Μια άλλη δυνατότητα που έχετε (αν επιμένετε να δείτε "τσόντα"), είναι να βρείτε κάποιο από τα πολλά public domain demos που κυκλοφορούν. Αυτά, αρχίζουν από απλούς loaders που φορτώνουν κάποιες σέξυ εικόνες και φτάνουν μέχρι μίνι ιστορίες με animation που μπορεί να δείχνουν πολλά! Μερικά μάλιστα, σας αφήνουν να πάρετε κι εσείς μέρος στη δράση, χρησιμοποιώντας το πληκτρολόγιο, το joystick ή το mouse!

Εδώ βέβαια πρέπει να πούμε, οτι η εξέλιξη των προγραμμάτων αυτών συμβάδιζε πάντα με τη πρόοδο της τεχνολογίας. Η εμφάνιση ισχυρών 16-bit home computers (βλέπε ST-AMIGA) επέτρεψε τη δημιουργία οπτικών και ηχητικών εφέ που ήταν αδιανόητα με την 8- bit τεχνολογία και τις -μέχρι πρότινος- φτωχές δυνατότητες των συμβατών στα γραφικά και τον ήχο.

ΕΜΠΟΡΙΚΟΤΗΤΑ

Αρκετοί κατασκευαστές παιχνιδιών (κυρίως adventures), γνωρίζοντας καλά την απήχηση που έχουν τα προγράμματα στα οποία αναφερθήκαμε, έχουν αρχίσει να εμπλουτίζουν τα προϊόντα τους με μια δόση (ή έστω υπόσχεση) σεξουαλικής περιπέτειας, με την ελπίδα να ανεβάσουν τις πωλήσεις τους. Ετσι, στο Leather Godesses of Phobos συναντάτε ανομολόγητες καταστάσεις, στο Chronoquest II μια πανέμορφη γυναίκα σας προσκαλεί στο κρεβάτι της, ενώ κι ο φίλος μας ο Larry δεν απέχει από κάποιες ...πονηρές δραστηριότητες! Είναι νομίζω περιττό να πούμε οτι η εμπορικότητα τέτοιων παιχνιδιών ανεβαίνει κατακόρυφα...



ΤΑ ΟΡΙΑ ΤΟΥ ΕΠΙΤΡΕΠΤΟΥ

Μετά απ' όλα τα παραπάνω, προκύπτει ένα ενδιαφέρον αλλά και καυτό ερώτημα: Σε ποιά άκρα μπορεί να φτάσει η κατάσταση; Ποιά είναι τα όρια του θεμιτού; Πότε αρχίζουν να προσβάλλονται τα "χρηστά ήθη"; Ποιός είναι σε θέση να κρίνει



για όλα αυτά;

Δυστυχώς, η απάντηση είναι οτι δεν υπάρχουν φραγμοί. Ο καθένας μπορεί να δημιουργήσει εικόνες όσο αισχρές θέλει, με απλή BASIC να τις φορτώσει και να τις απεικονίσει στην οθόνη και.. κατόπιν να διοχετεύσει το πρόγραμμά του σε μια βάση δεδομένων. Αυτό ήταν! Δε μπορεί να υπάρξει κανενός είδους έλεγχος, ειδικά σε public domain software και πιστέψτε με, έχω δει πράγματα που αγγίζουν και ξεπερνούν τα όρια της χειρότερης πορνογραφίας. Αυτά, δεν πρέπει να έχουν θέση στη δισκετοθήκη σας όχι μόνο για λόγους ηθικής, αλλά και για να μην επιβραβεύεταί η διεστραμμένη φαντασία κάποιων.

Αλλά. αν θέλετε, μπορούμε να πάμε ακόμα πιο πέρα. Στη Γαλλία (που πάντα πρωτοπορεί σε κάτι τέτοια) υπάρχουν εξειδικευμένες βάσεις δεδομένων όπου οι ευυπόληπτοι πολίτες μπορούν να δουν και να διαλέξουν τις γυναίκες τις αρεσκείας τους κι ακόμα να τις καλέσουν για μια πονηρή βραδιά. Απλά, γρήγορα, αθόρυβα και φτηνα. Μιλάμε δηλαδή για οργανωμένη πορνεία! Καταλαβαίνετε πού μπορούμε να φτάσουμε, τη στιγμή μάλιστα που η αραχνιασμένη μας νομοθεσία φαίνεται να αγνοεί τις ένοιες υπολογιστής, πρόγραμμα, δίκτυο...

ΑΡΚΕΤΟΙ ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΕΧΟΥΝ ΑΡΧΙΣΕΙ ΝΑ ΕΜΠΛΟΥΤΙΖΟΥΝ ΤΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΣΤΑ ΟΠΟΙΑ ΑΝΑΦΕΡΟΜΑΣΤΕ ΜΕ ΜΙΑ ΔΟΣΗ Η ΕΣΤΩ ΥΠΟΣΧΕΣΗ ΣΕΞΟΥΑΛΙΚΗΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ ΜΕ ΤΗΝ ΕΛΠΙΔΑ ΝΑ ΑΝΕΒΑΣΟΥΝ ΤΙΣ ΠΩΛΗΣΕΙΣ

TO STRIP OR NOT TO STRIP ?

Καταλήγοντας, αν θέλετε οπωσδήποτε γυμνό στην οθόνη σας, ένα καλό strip game (poker ή άλλο) είναι αρκετό (και κατά τη γνώμη μου πολύ προτιμότερο από οποιοδήποτε περιοδικό αμφιβόλου περιεχομένου). Φτάνει μόνο να θυμάστε οτι είναι ένα απλό παιχνίδι και τίποτε άλλο και να το αντιμετωπίζετε σαν τέτοιο.





DELTA COMPUTERS ΣΠΑΡΤΗΣ 75 ΧΑΙΔΑΡΙ ΤΗΛ. 5820643 - 5811532

ΠΕΡΑΣΤΕ ΑΥΤΗ
ΤΗ ΓΡΑΜΜΗ

ΚΙ ΑΚΟΥΣΤΕ
ΤΗ ΔΙΑΦΟΡΑ



104,5 FM

Κανάλι 15

ΕΔΩ ΑΡΧΙΖΕΙ ΤΟ ΡΑΔΙΟΦΩΝΟ

ΝΑΙ ΜΙΑ ΑΠΛΗ ΓΡΑΜΜΗ, ΑΛΛΑ ΣΑΣ ΠΕΡΙΟΡΙΖΕΙ. ΣΑΣ ΒΟΜΒΑΡΔΙΖΕΙ ΜΕ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥΣ, ΣΑΣ ΚΑΛΟΠΙΑΝΕΙ ΜΕ ΜΠΛΟΥΖΑΚΙΑ. ΑΥΤΟ ΝΑΙ ΤΟ ΡΑΔΙΟΦΩΝΟ; ΠΕΡΑΣΤΕ ΑΥΤΗ ΤΗ ΓΡΑΜΜΗ ΚΙ ΑΚΟΥΣΤΕ ΤΗ ΔΙΑΦΟΡΑ: ΣΤΗ ΜΟΥΣΙΚΗ, ΣΤΗΝ ΕΝΗΜΕΡΩΣΗ, ΣΤΗΝ ΑΔΕΣΜΕΥΤΗ ΗΡΟΦΟΡΗΣΗ, ΣΤΟ... ΡΑΔΙΟΦΩΝΟ.

ΚΑΛΟΚΑΙΡΙΝΟΣ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ



ΚΕΡΔΙΣΤΕ 500 POSTERS



Αφού κοντεύουμε στη μέση του καλοκαιριού και η ζέστη έχει γίνει αφόρητη, σκεφτήκαμε οτι δεν πρέπει να σας βάλουμε δύσκολες ή εξεζητημένες ερωτήσεις για να κερδίσετε μερικά δώρα. Τέρμα όι σπαζοκεφαλιές! Σκεφτήκαμε λοιπόν κάτι διαφορετικό αυτή τη φορά. Περιμένουμε από εσάς να μας στείλετε κάτι από τις καλοκαιρινές σας εμπειρίες (φωτογραφία ή cart-postal), με οποιαδήποτε θεματολογία και εμείς θα βραβεύσουμε τις καλύτερες και πιο πρωτότυπες απ' αυτές. Αφήστε τη φαντασία σας να τρέξει λοιπόν! Τα 10 καλύτερα θέματα κερδίζουν από 25(!!) posters, ενώ τα επόμενα 25 κερδίζουν από 10 posters -τί συμμετρία έ;

Στείλτε μας τη συμμετοχή σας μέχρι τις 10 Σεπτέμβρη (όποιος πει τώρα οτι δεν είναι αρκετός ο χρόνος είναι άδικος), στη διεύθυνση:

ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ USER, ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ,
ΣΠΑΡΤΗΣ 75, 12461 ΧΑΙΔΑΡΙ,
ΓΙΑ ΤΟΝ ΚΑΛΟΚΑΙΡΙΝΟ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟ

THOMAS SOFT

HOME COMPUTER SOFTWARE

688 Attack Sub
Airborne Ranger
Amos
APB
Aquanaut
Austerlitz
Axel's Magic Hammer
BAT
Football Manager Gift Pack
Footballer of the Year 2
Football Director 2
Full Metal Planet
DEFENDERS OF THE EARTH
ATOMIC
Future Wars
Ghosts and Goblins
Ball of Power 1990
Ghouls' n' Ghosts
Gold of the Americas
Golden Shoe
Bards Tale 1 or 2
Hint book
Grand National
Batman the Movie
Battlechess
Battle of Britain
Beach Volley
Hillsfar
Black Tiger
Hounds of Shadow
Blade Warrior
Imperium
Blood Money
Impossamole
Indy Jones Action
Indy Jones III Adventure ← 11
Indy Jones Hint Book
Bomber
Boxing Manager
Budokan
Iron Lord
It came from the Desert 1 Meg
It came from the Desert Data
Carrier Command
Castle Master
Cavadar
Jack Nichlaus Extra Courses
Colorado → 6
Keef the Thief
Combo Racer
Keef the Thief Hint book
Commando
Conqueror
Conflict Europe

Crackdown
Knights of the Crystallion
SHERMAN
Cyberball
Damocles
Kult
Laser Squad
Deluxe Music Con Kit
Deluxe Paint 3
Deluxe Photolab
Lost Patrol
Deluxe Print 2
Licence to kill
Deluxe Video 3
Light Force
Dr Doom
Loom
Dr Plummett
Lords of Rising Sun
Dragon's Breath
Manhunter New York
Manhunter N.Y. Hint Book
Maniac Mansion
Drakkhen
Microprose Soccer
Midwinter
Nightbreed
Dynamite Debugger
North and South
Escape From Robot
Monsters
Omega
F16 Combat Pilot
F29 Retaliator → 8
Falcon Mission Disc 1
Fantavision
CHAOS STRIKES BACK → 12

P47
Final Battle
Police Quest
Police Quest 2
Police Quest Hint Book
Pool of Radiance
Populous
Powerdrome
Precious Metal → 4
Pro Tennis Tour
Rainbow Islands
Resolution 101
Rick Dangerous
Rocket Ranger
Rainbow Warriors
Tom & Jerry II
F.O.F.T
Treasure Trap
Quantum Paint → 3
Spy Who Loved Me
Shadow of the Beast
Italy 1990
Shinobi
Sideshow
Sim City → 9
Skate or Die
Starfight Hint Book
Star Trek V → 7
Star Wars Trilogy
Steve Davis World Snooker
Strider
Stunt Car Racer
Super Cars
Swords of Twilight
Swords of Twilight Hints
Time
Toobin
Tower of Babel
Tracksuit Manager
Triad Vol.3
Turbo Outrun
Video Magik
T.V. Sports Basketball
T.V. Sports Football
Twin Worlds
Tuphoon Thompson
UMS 2
U.M.S.
Unreal
W.C. Leaderboard
W Gretzky Hockey
Waterloo
Weird Dreams
Xenomorph
Xenon 2 Megablast
Zombi
CHRONOQUEST II → 10
PIRATES → 13

ΣΕ ΛΙΓΟ ΚΑΙΡΟ ** ST-PROPO 3 **
ΠΛΗΘΟΣ-ΣΥΝΕΧΟΜΕΝΑ
ΒΑΡΟΣ-ΣΥΜΜΕΤΡΙΚΑ
ΜΟΝΑ/ΖΥΓΑ-ΕΝΑΛΛΑΓΕΣ
ΤΡΙΑΔΕΣ-ΤΕΤΡΑΔΕΣ
ΠΡΩΤΑ/ΔΕΥΤΕΡΑ/ΤΡΙΤΑ
ΒΑΣΙΚΗ ΣΤΗΛΗ
ΕΜΦΑΝΙΣΗ ΚΑΙ ΕΚΤΥΠΩΣΗ ΣΕ ΤΡΙΑ ΔΕΛΤΙΑ (ΑΠΛΟ-ΣΥΣΤΗΜΑ-ΝΕΟ ΔΕΛΤΙΟ)
ΔΥΟ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΕΣ ΤΑΥΤΟΧΡΟΝΑ ΜΕ ΤΗΝ ΚΥΡΙΩΣ ΚΑΙ ΕΝΑΛΛΑΓΕΣ ΜΕΤΑΞΥ ΤΟΥΣ ΧΩΡΙΣ ΝΕΑ ΑΝΑΠΤΥΞΗ
1) 50% 13αρι 100% 12αρι ή 12αρια 100% 11αρια
2) 25% 13αρι - 50% 12αρι 100% 11αρι ή 11αρια\

ATARI ST ΠΡΟ-ΠΟ II

SERVICE ΓΙΑ AMIGA ATARI ST

AMIGA 500... 120.000
MONITOR PHILIPS
DISK DRIVES
ΜΝΗΜΗ 512 με ρολόι 30.000
ΜΝΗΜΗ 2,3 MB,1,5
HARD DISK
ΒΙΒΛΙΑ ΠΕΡΙΟΔΙΚΑ
2ο MOUSE 10.000 ST
MEGA MOUSE PACK 10.000

1) KICK OFF II
2) STOS
5) DEF. OF THE CROWN

SAMPLER - MIDI



ΤΟ ΕΙΔΙΚΟ COMPUTER SHOP ΓΙΑ AMIGA ATARI ST

ΣΟΛΩΜΟΥ 30 ΑΘΗΝΑ 106-82 ΤΗΛ/FAX 36.15.362



ΕΧΕΤΕ AMSTRAD; ΕΧΕΤΕ ΤΗΛΕΟΡΑΣΗ!

Είτε αμέσως εξαρχής είτε λίγο καιρό μετά την απόκτηση ενός υπολογιστή, κάθε χρήστης θέλει να βάλει λίγο χρώμα στη ζωή του. Ετσι έρχεται αντιμέτωπος μ' ένα φοβερό δίλημμα: έγχρωμο monitor με υψηλή ποιότητα αλλά και υψηλή τιμή ή φτηνό modulator για σύνδεση με τη τηλεόραση; Σε τελική ανάλυση είναι θέμα οικονομικής άνεσης του καθενός (χωρίς να λογαριάσουμε άλλου είδους προβλήματα πχ. τί γίνεται αν η γιαγιά σας θέλει να δει "Τόλμη και Γοητεία";)



Ομως, για τους ευτυχείς κατόχους AMSTRAD CPC 464, 664 και 6128 υπάρχει τώρα μια ιδανική λύση: αν αποφασίσετε να αγοράσετε μία έγχρωμη οθόνη, μπορείτε με 20.000 δραχμές να βλέπετε και τηλεόραση! Γιατί; Μα απλά, γιατί τόσο κοστίζει (χωρίς ΦΠΑ) το TUNER (ή Computer Modulator Convertor MP-3 όπως είναι το πλήρες όνομά του) που συνδέεται με την οθόνη σας και σας επιτρέπει να "πιάνετε" όλα τα κανάλια κανονικά.

Πρόκειται για μία συσκευή που έχει το ίδιο χρώμα και το ίδιο πλάτος με την οθόνη σας, έτσι ώστε να τοποθετείται από κάτω σαν βάση. Ενα κόκκινο ενδεικτικό LED σας πληροφορεί πότε το TUNER είναι ενεργό, ενώ δεξιότερα διακρίνεται η έξοδος RGB και τρεις ρυθμιστές για το χρώμα, το contrast και την ένταση του ήχου. Ακόμα υπάρχει ο συντονιστής των καναλιών κι εδώ βέβαια πρέπει να ξεχάσετε τις ευκολίες που ξέρατε (τηλεκοντρόλ, μνήμες, αυτόματο ψάξιμο κτλ). Πρέπει να σηκωθείτε από την αναπαυτική σας πολυθρόνα και με το χεράκι σας να ψάξετε για το κανάλι που θέλετε να δείτε. Τέλος στη πίσω πλευρά υπάρχει η υποδοχή σύνδεσης της κεραίας. Γιατί, κακά τα ψέματα, το TUNER από μόνο του έχει πολύ φτωχή απόδοση και η αγορά μιας μικρής φορητής κεραίας είναι απαραίτητη αν θέλετε να έχετε μία αποδεκτή ποιότητα εικόνας. Ετσι, πρέπει να προσθέσετε άλλες 6 ως 10 χιλιάδες δραχμές στο κοστολόγιό σας.

Πάντως με τη προσθήκη αυτή έχετε ικανοποιητική εικόνα στα περισσότερα κανάλια, ακόμα και στα δορυφορικά. Κι εδώ πρέπει να σημειώσουμε οτι δεν υπήρξε κανάλι που να μη το "πιάσουμε".

Σε γενικές γραμμές, η αγορά του TUNER (μαζί με τη κεραία πάντα) είναι μια καλή επιλογή που σας δίνει τηλεοπτική εικόνα στο monitor με 30.000 δραχμές περίπου και χωρίς πρόσθετη συσκευή οθόνης που θα έπιανε πολύ χώρο στο γραφείο σας. Και μή ξεχνάτε οτι αν κάποια νύχτα έχετε ζαλιστεί από τον κώδικα μηχανής, μπορείτε να γυρίσετε για λίγο στο RTL!

Να συμπληρώσουμε οτι το TUNER παραχωρήθηκε για τεστ από την AMSTRAD HELLAS.

STRATEGY SIMULATIONS

FACE THE ULTIMATE CHALLENGE



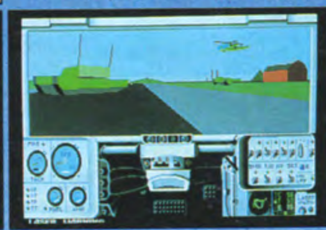


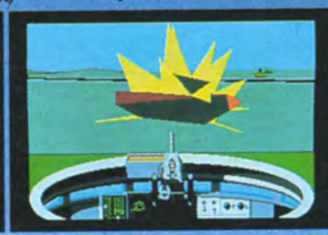
Το M1 Tank Platoon είναι ο απόλυτος εξομοιωτής άρματος μάχης. Κάθε διμοιρία αρμάτων μάχης του αμερικανικού στρατού έχει τέσσερα M1. Κάθε άρμα έχει τετραμελές πλήρωμα. Έτσι έχουμε τέσσερα άρματα μάχης και δεκαέξι άτομα πλήρωμα. Και όλα αυτά τα ελέγχετε εσείς. Τεράστια περιοχή δράσης με φανταστική 3D απεικόνιση του εδάφους σας επιτρέπει να κρύψετε τα άρματά σας πίσω από λόφους και φυσικά εμπόδια, όπως θα έκανε και ένας διοικητής στην πραγματικότητα. Δώστε διαταγές σε ολόκληρη την διμοιρία σας ή σε κάθε άρμα ξεχωριστά. Προπαρασκευάστε την επίθεσή σας με βαρύ πυροβολικό και όλμους ή ακόμα και με εναέρια υποστήριξη από A10 Tankbusters ή AH64 Gunships. Αμυνθείτε από εναέρια επίθεση τοποθετώντας στρατηγικά γύρω σας συστοιχίες αντιαεροπορικών πυραύλων.

Με εκατοντάδες πεδία μάχης και χιλιάδες καταστάσεις υπάρχει μια απέραντη ποικιλία στο παιχνίδι. Διάφορα επίπεδα δυσκολίας σας επιτρέπουν να πάρετε μέρος σε απλές μάχες ή σε ολόκληρο τον πόλεμο, από την αρχή μέχρι το τέλος...









RED STORM RISING

Αυτός ο υψηλής τεχνολογίας εξομοιωτής στρατηγικής και τακτικής είναι βασισμένος στο διεθνές best seller του Tom Clancy. Σε συνεργασία με τους συγγραφείς, η Microprose φέρνει στην οθόνη του υπολογιστή σας όλη τη δράση και την ένταση του βιβλίου. Είστε διοικητής ενός Αμερικάνικου επιθετικού υποβρυχίου, τη στιγμή που οι δύο υπερδυνάμεις συγκρούωνται!

MICROPROSE
SIMULATION • SOFTWARE
DELTA
COMPUTERS



DELTA COMPUTERS, Σπάρτης 75, 12461 Χαϊδάρι, Τηλ.: 5820643

Djoy II



ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ

LANCO ELECTRONICS

ΔΙΑΘΕΣΗ

DELTA COMPUTERS

Η ΕΠΙΤΥΧΙΑ ΣΥΝΕΧΙΖΕΤΑΙ ...



MAN M4
5" 3500
" 3500
..........................3500

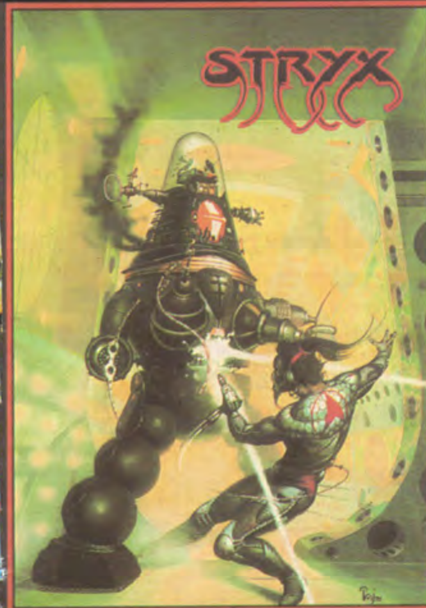
BI
5" 3500
2600

ERIAN
5.25" + 3.5" 8.400
" 3.800
.... 3.800
.... 3.800

R MIND
5" 3.900
.... 3.900
.... 3.500

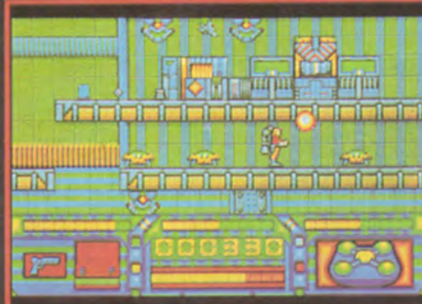


AIRBORNE RANG
PC 5.25" ....
PC 3.5" ....
AMIGA ....









INFESTATION

ΕΧΕΙ ΗΔΗ ΠΡΟΤΑΘΕΙ ΓΙΑ ΑΡΚΕΤΑ ΣΗΜΑΝΤΙΚΑ ΒΡΑΒΕΙΑ

- 7 εντελώς μοναδικά επίπεδα
- 300 διαφορετικές περιοχές
- 200 τρισδιάστατα αντικείμενα
- 100 Κ ατμοσφαιρικής μουσικής και ηχητικών εφφε
- Συνεχόμενο παίξιμο χωρίς διακοπές για φόρτωμα του παιχνιδιού και αλλαγές δισκετών.
- 8 κύριες λειτουργίες για πλοήγηση, κίνηση, ατμοσφαιρική ανάλυση κ.λπ.
- Εκατοντάδες παγίδες και εχθρικά όντα παζλ και προβλήματα που πρέπει να επιλύσετε για να προχωρήσετε.

ΔΙΑΤΙΘΕΤΑΙ ΓΙΑ: AMIGA, ATARI ST ΜΕ ΟΔΗΓΙΕΣ ΣΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ

SHADOW OF THE BEAST

ΤΟ ΠΙΟ ΨΥΧΑΓΩΓΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΤΟΥ 1989 ΔΙΕΘΝΩΣ

- Μια καινούργια διάσταση στα Computer Games
- 50 frames ανά δευτερόλεπτο με καταπληκτική ποιότητα κίνησης
- 350 οθόνες και 132 μοναδικά τέρατα.
- 13 επίπεδα ταυτόχρονης κίνησης
- 900 Κ συγκινησιακής μουσικής
- 2 Mb γραφικών συμπυκνωμένα σε δύο δισκέτες.

ΕΝΑ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΑ ΕΞΑΙΡΕΤΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΓΙΑ AMIGA 500, 1000, 2000 ΠΟΥ ΤΩΡΑ ΞΑΝΑΓΡΑΦΕΤΑΙ ΓΙΑ ΤΟΝ ATARI ST. ΣΥΝΤΟΜΑ ΚΑΙ ΣΕ 8 BIT!!!

ΝΙΚΗΤΗΣ 5 ΔΙΕΘΝΩΝ ΒΡΑΒΕΙΩΝ

STRYX

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΠΟΥ ΟΛΟΙ ΘΕΛΟΥΝ

«Υπάρχουν στο STRYX περισσότερα από όσα βλέπει το μάτι Είναι στην πραγματικότητα, πολλά πολύχρωμα sprites, τεράστια και πολύπλοκα επίπεδα και μια τε ράστια, ακατάπαυστη και ατέλειωτη ποικιλία εχθρών, ρομπότ, όπλων, δολοφόνων και Cyborgs.
Και όλοι θέλουν ν΄ ανατινάξουν τον πλανήτη. Τα γραφικά είναι υπέροχα, οι περισσότεροι χαρακτήρες του περιοδικού αν και γεμίζουν 3 μόνο τετραγωνικά εκατοστά, καταπλήσσουν με τον ακριβή σχεδιασμό την εξαιρετική κίνηση κερδίζοντας το ενδιαφέρον μας».

Σχόλια από το περιοδικό ZERO
Βαθμολογία: 87%.

ΝΙΚΗΤΗΣ ΔΙΕΘΝΟΥΣ ΒΡΑΒΕΙΟΥ

Διάθεση:

DELTA COMPUTERS

Ικονίου 10-14 104 46 Αθήνα, Τηλ.: 8622657 Fax: 8649775.

Υπάρχουν

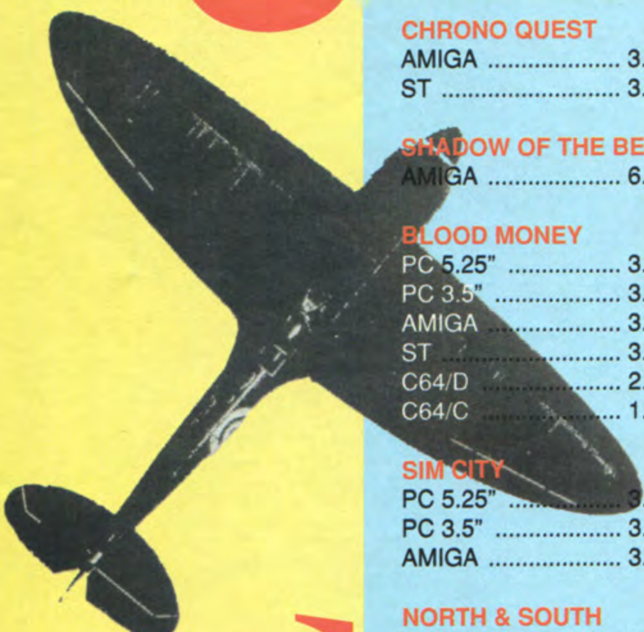
INFESTATION AMIGA / ATARI ST.
STRYX AMIGA / ATARI ST.
BEAST AMIGA / ATARI ST

Psygnosis

Τα παιχνίδια που όλοι παίζουν

PSYGNOSIS

GAME CENTER MAIL ORDER



[redacted]
AMS/D [redacted]
C64/C [redacted]
SP/C [redacted]

[redacted]

ST [redacted]
AMS/D [redacted]
C64/C [redacted]
SP/C [redacted]

[redacted]
C64/D [redacted]
AMS/C 1.900
C64/C 1.900
SP/C 1.900

CHRONO QUEST
AMIGA 3.900
ST 3.900

SHADOW OF THE BEAST
AMIGA 6.400

BLOOD MONEY
PC 5.25" 3.900
PC 3.5" 3.900
AMIGA 3.900
ST 3.900
C64/D 2.600
C64/C 1.900

SIM CITY
PC 5.25" 3.500
PC 3.5" 3.500
AMIGA 3.500

NORTH & SOUTH
PC 5.25" 3.500
PC 3.5" 3.500
AMIGA 3.500
ST 3.500

INDIANA JONES ADVENTURE
PC 5.25" 3.500
PC 3.5" 3.500
AMIGA 3.500
ST 3.500

NINJA SPIRIT
AMIGA 5.900
ST 5.900
AMS/D 2.500
C64/D 2.500

[redacted] 3500

[redacted]
PC 5.25" 6.900
PC 3.5" 6.900
AMIGA 6.900

BATTLE OF BRITAIN
PC 5.25" 3.500
PC 3.5" 3.500
AMIGA 3.500

BLACK TIGER
AMIGA 3.500
ST 3.500
AMS/D 2.500

TURRICAN
AMIGA 3.500
ST 3.500

ALTERED BEAST
AMS/D 2.400

POWER DRIFT
AMS/D 2.400

F19 STEALTH FIGHTER
PC 5.25" 7.500
PC 3.5" 7.500



SPACE QUEST II
AMIGA 6.900
ST 6.900

DUNGEON MASTER
ST 3.700

CHAOS STRIKES BACK
ST 3.700

IT CAME FROM THE DESERT
AMIGA 3.700

DAVID WOLF
PC 5.25" 6.800

LARRY II
PC 5.25" 7.400
AMIGA 7.400
ST 7.400

HEROE'S QUEST
PC 5.25" + 3.5" 8.400



STAR TREK V
PC 5.25" 5200

SPACE QUEST III
PC 5.25" + 3.5" 7.400
AMIGA 7.400
ST 7.400

SPACE QUEST I
ST 6.900

POLICE QUEST I
ST 6.900

POLICE QUEST II
PC 5.25" + 3.5" 7.400
ST 6.900

CODENAME ICEMAN
PC 5.25" + 3.5" 8.400

LARRY III
PC 5.25" + 3.5" 8.400

GOLD RUSH
PC 5.25" + 3.5" 7.400
AMIGA 6.900



PIRATES!
PC 5.25" 3.900
PC 3.5" 3.900
AMIGA 3.900
ST 3.900
AMS/D 3.500
C64/D 3.500

KING'S QUEST TRIPLE
PC 5.25" + 3.5" 7.400
AMIGA 7.400

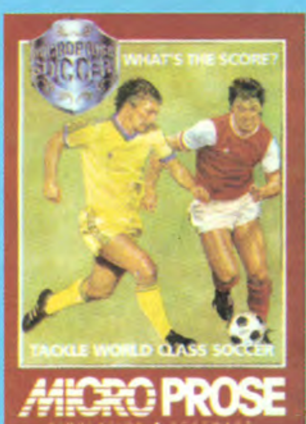
KING'S QUEST IV
PC 5.25" + 3.5" 8.400

CONQUEST OF CAMELOT
PC 5.25" + 3.5" 8.400

COLONELS BEQUEST
PC 5.25" + 3.5" 8.400

MANHUNTER N.Y
PC 5.25" + 3.5" 6.900
ST 5.500

STRYX
AMIGA 3.500
ST 3.500



SHERMAN M4
PC 5.25" 3500
PC 3.5" 3500
ST 3500

SHINOBI
PC 5.25" 3500
AMS/D 2600

SOCCERIAN
PC-AT 5.25" + 3.5" 8.400
PC 3.5" 3.800
AMIGA 3.800
ST 3.800

NEVER MIND
PC 5.25" 3.900
PC 3.5" 3.900
AMIGA 3.500
ST 3.500

BALLISTIX
PC 5.25" 3.900
PC 3.5" 3.900
C64/D 2.600
C64/C 1.900

BRUCE LEE LIVES
PC 5.25"+3.5" 4500



INFESTATION
AMIGA 3.900
ST 3.900

CHRONO QUEST II
AMIGA 6.800
ST 6.800

DRAKKHEN
PC 5.25" 3.500
PC 3.5" 3.500
AMIGA 3.500
ST 3.500

CASTLE MASTER
PC 5.25" 3500
AMS/D 2400

CRACK DOWN
AMS/D 2600



AIRBORNE RANGER
PC 5.25" 3.900
PC 3.5" 3.900
AMIGA 3.500
ST 3.500
AMS/D 2.600
C64/D 2.600
C64/C 1.900

DOUBLE DRAGON II
PC 5.25 3500
AMS/D 2600

GHOULS 'N GHOSTS
AMS/D 2600

ITALY 1990
AMIGA 3500
ST 3500

SPACE HARRIER II
AMIGA 3500
ST 3500
AMS/D 2600
C64/D 2600
AMS/C 1900
C64/C 1900
SP/C 1900



M1 TANK PLATOON
PC 5.25" 7.500
PC 3.5" 7.500

SEVEN GATES OF JAMBALA
AMIGA 3900
ST 3900

MIDWINTER
AMIGA 4500
ST 4500

STUNT CAR
PC 5.25" 3500
PC 3.5" 3500
AMIGA 3500
ST 3500
C64/D 2600
C64/C 1900



RED STORM RISING
PC 5.25" 5200
PC 3.5" 5200
ST 4500

XENOMORPH
PC 5.25" 5200
PC 3.5" 5200
AMIGA 4500

GALDREGONS DOMAIN
AMIGA 3800
ST 3800

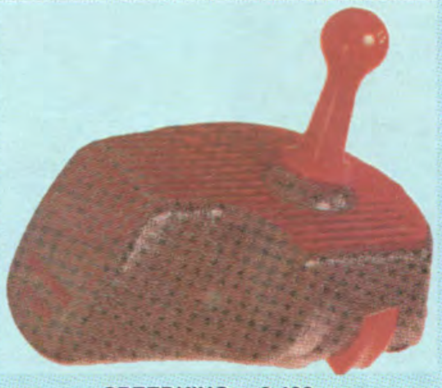
KLAX
AMIGA 3500
ST 3500
AMS/D 3500

RICK DANGEROUS
PC 5.25" 3500
PC 3.5" 3500
AMIGA 3500
ST 3500
AMS/D 2600
C64/D 2600
AMS/C 1900
C64/C 1900
SP/C 1900

MR HELI
AMS/D 2600
AMS/C 1900
C64/C 1900
SP/C 1900

GAME CENTER
MAIL ORDER





SPEEDKING ... 2.400
SPEEDKING SEGA ... 3.300



RACEMAKER ... 9.300



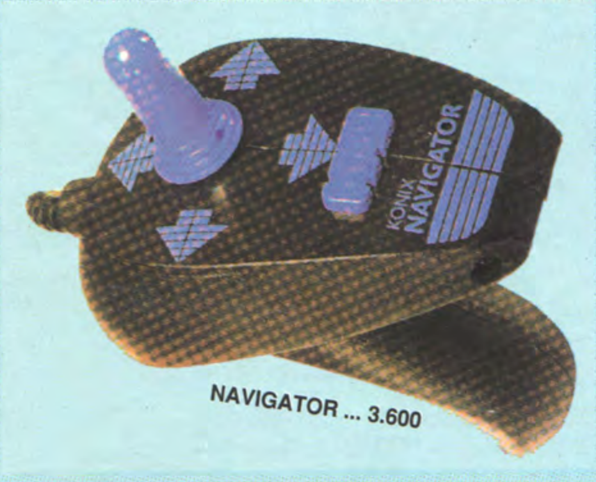
DJOY II ... 5.300



ULTIMATE ... 5.600



DJOY II ... 5.300



NAVIGATOR ... 3.600



SPEEDKING IBM ... 4.300

* ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ
* ΓΙΑ ΤΙΣ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΕΣ ΣΑΣ ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΤΕ ΚΑΙ ΣΤΕΙΛΤΕ ΜΑΣ ΤΟ ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΟΥ ΒΡΙΣΚΕΤΑΙ ΣΤΗ ΣΕΛΙΔΑ 81

Η ΝΕΑ ΕΠΟΧΗ ΤΩΝ ΠΑΓΩΝ ΕΦΤΑΣΕ

MIDWINTER

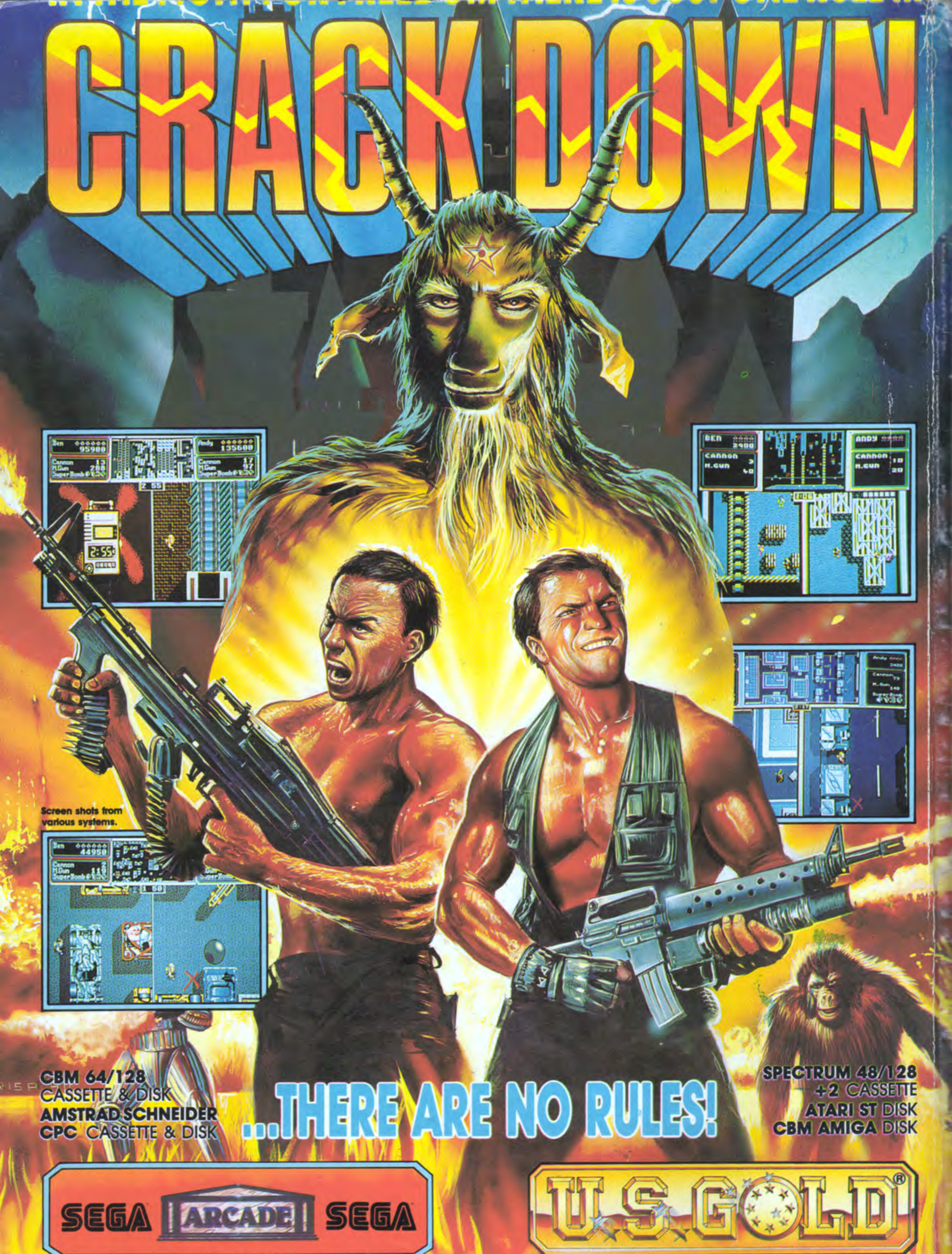


ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΤΗΣ ΔΕΚΑΕΤΙΑΣ

- Καταπληκτικά fractal 3D γραφικά.
- Τεράστια επιφάνεια παιχνιδιού που καλύπτει 160.000 τετρ. μίλια.
- 32 χαρακτήρες, που ο καθένας τους έχει 14 διαφορετικά χαρακτηριστικά και ικανότητες.
- 4 τρόποι μετακίνησης.
- Μεγάλη γεωγραφική ακρίβεια.
- Αναλυτικός χάρτης του νησιού.
- Χρήση icons για ευκολία χειρισμού.
- Αναλυτικότατο manual που περιέχει και χρήσιμα στρατηγικά tips.

• ATARI ST - AMIGA - PC

DELTA
COMPUTERS
Σπαρτης 75, 124 61 Χαιδαρι - Τηλ: 5811532 - Fax: 5820643



ARCADE LTD, ΕΛΑΣΣΟΝΟΣ 3, 35100 ΛΑΜΙΑ ΤΗΛ:(0231)33390 - FAX:(0231)38800